

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64
MC
Nº 24
375 Ptas
2,25 €
Edición española
64 MAGAZINE
TUROK RAGE WARS
A VIDA O MUERTE
ANALIZAMOS
JET FORCE GEMINI
RAYMAN 2
MAGICAL TETRIS CHALLENGE
RUGRATS TREASURE HUNT
POKéMON ROJO Y AZUL
TARZÁN
¡GRATIS! GUÍA DE SHADOWMAN
RAINBOW SIX
DONKEY KONG
SUPER SMASH BROS.
00024
8 414090 102780



Número 24 31 Diciembre 1999

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:
Es Decir, S.L.
Ronda Universidad, 7, 2° 3ª
08007 Barcelona
Tel. 93 342 42 20

Director edición española:
Sergio Arteaga

Director técnico:
Federico Pérez

Jefe de redacción:
Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:
Esther Artero

Colaboradores:
Miquel López, Raquel García, Pepi Martí,
Joan Josep Mussarra, M. Carmen Sánchez

Dirección Editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
P° San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo
Dòmenec Romera
P° San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Jefa de publicidad:
Montse Casero

Publicidad
Pilar González
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones
Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones P° San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:
ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro Polígona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n° 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo. 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite)
Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

MC Ediciones, S.A.
Administración
P° San Gervasio, 16-20
Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
08022 - Barcelona

BIENVENIDO A 

Diez días con sus noches duraron los festejos por el cuarenta cumpleaños de Morgan, el más odiado, temido y rico de todos los piratas que en el mundo han sido. Corría el año 1675 cuando el caudillo de los bucaneros quiso hacer ostentación de su inconmensurable riqueza, organizando unos fastos que se recordarían por siempre jamás en las crónicas de la piratería.

Convidados por Morgan, acudieron a Port Royal -*reino* de los bucaneros en Jamaica-, los feroces corsarios de Malta y los sanguinarios filibusteros de las Antillas, amén de los más perseguidos de entre los forajidos, y algún clérigo, tenido por muy libertino. En total, más de 500 truhanes proclamaron vivas al espléndido pirata.

Muchas extravagancias se dispusieron para el esparcimiento de Morgan y asombro de su inicua corte. Así, de la isla de Srirangam llegaron, encadenadas, las sacerdotisas vírgenes del templo de Shiva, dios hindú de la devastación. En honor del pirata, las vestales bailaron la danza –prohibida a ojos humanos- que presidía los sacrificios de niños a su sanguinario dios. Mas en lugar de infantes, se degollaron gobernadores españoles y portugueses, y trescientos jabalíes, que se sirvieron asados (los últimos) sobre bandejas de oro, adornadas con plumas de marabú y unas raras orquídeas que encendían la voluptuosidad de las más recatadas doncellas (de tal suerte que las sacerdotisas vírgenes no tardaron en quedarse muy gustosamente en sacerdotisas a secas). Y para calmar la sed que provoca el deleite de la carne, un centenar de esclavos abisinios sirvieron 1.500 galones de ron y ríos desbordados de la más fina hidromiel.

Al rayar el alba, un coro de eunucos secuestrados a la corte de Viena, cantaban tan vaporosas melodías que, ebrios como estaban, los invitados se creían transportados al cielo, aun sabiéndose condenados al infierno por sus incontables fechorías e infamias.

Cuántos excesos se cometieron en esa insólita reunión, que no contaremos para no herir las sensibilidades de nuestros lectores más jóvenes. Pensar en ellas nos provoca repulsión y escándalo... pero ¡qué demonios, quién no querría haber estado allí!

Nosotros sí, claro. Y como este mes *Magazine 64* cumple dos años, hemos intentado recrear la fiesta de Morgan en la redacción para celebrarlo. El dire, por ejemplo, se disfrazó de sacerdotisa virgen, y sus velludas piernas inspiraron los piropos de los bucaneros de pega más pelotas. Enfundada en un disfraz de jabalí, nuestra maquetista recibió más de un mordisco. Y así, entre risas y bromas, advertimos que necesitábamos compartir nuestro júbilo contigo. Después de todo, sin ti esta fiesta no habría sido posible. Déjanos, por tanto, mostrarte nuestra gratitud obsequiándote la guía de *Shadowman* y el póster gigante que acompañan este número, una minucia si lo comparas con la que se puede organizar cuando *Magazine 64* cumpla sesenta y cuatro números. Lo celebraremos en Jamaica y estás invitado, palabra. De momento, tenemos unas partidas pendientes a *Donkey Kong 64*.

SUMARIO



Desde la página 6

SECCIONES

64 ANALISIS
EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la página 40

SUMARIO

PLANETA 64

ÚLTIMA HORA

La actualidad más candente y las mejores previews

LOS MÁS VENDIDOS

1. SHADOWMAN
2. HYBRID HEAVEN
3. MARIO GOLF
4. GOLDENEYE 007
5. STAR WARS: EPISODE 1-RACER
6. MARIO KART 64
7. MARIO PARTY
8. ZELDA 64
9. TUROK 2
10. TONIC TROUBLE

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

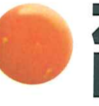


Acclaim se desmadra

El pasado 28 de octubre, Acclaim Entertainment España celebró su establecimiento en España con un sarao de aquí te espero en la sala Morocco de Madrid. Durante esa velada de excesos, sendas encarnaciones de *Shadowman* y la sacerdotisa Nettie oficiaron una tórrida danza vudú, y Fangoria nos dejó el cuerpo muy mal de tanto bailar.



Turok, el terror de los reptiles, y Alaska, una lagarta de cuidado, fueron la pareja estrella en la fiesta de Acclaim.



Zelda Gaiden se hará esperar



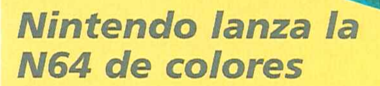
¡Snif! Todo apunta a que la continuación de *Ocarina of Time* no saldrá a la venta hasta bien entrado el otoño del 2000. Nintendo América ha anunciado sus planes de convertir *Zelda Gaiden* en el título súper ventas de la campaña navideña del año que viene. Suponemos que el lanzamiento europeo rondará esas mismas fechas, pero está por ver si el japonés –previsto de momento para el primer trimestre del 2000- se retrasará, siguiendo el ejemplo americano.



Microsoft entra en liza

La industria de los videojuegos va de terremoto en terremoto. El último seísmo en sacudirla hasta sus cimientos es el anuncio de que Microsoft, la compañía informática más poderosa del planeta, está creando sus propias máquinas de juegos. Al parecer, Bill Gates, presidente de Microsoft, teme el previsible declive del PC en años venideros, y apuesta cada vez más por la electrónica de consumo. A fin de disputar a Nintendo, Sony y Sega el suculento mercado de los sistemas domésticos, Microsoft está desarrollando el X-Box, una consola en la línea de Dolphin y PlayStation 2. Por otro lado, se rumorea que el padre de Windows también trabaja en una consola portátil capaz de medirse con la Game Boy Advance. ¿Qué pensará Miyamoto de todo esto? ¿Y cuál será la mascota de Microsoft? ¿Un pingüino? ¿Un burro con alas? ¿Un canguro violinista?

Adiós al luto



Nintendo lanza la N64 de colores

No crees que ya has llevado suficiente luto por tu pececito Alfredo (desaparecido en misteriosas circunstancias el mismo día en que tu madre hizo aquella inolvidable empanada de sardina)? ¡Arriba ese ánimo! Sacúdete la nostalgia cambiando tu N64 en lúgubres gris y negro por otra en cualquiera de los seis colores que integran la Color Edition. Ya verás, pronto estarás tan contento que no te importará que tu hámster Guillermo se haya caído en la licuadora mientras lees esta noticia.

Pokémon: ciclón imparable

Pokémon Yellow se ha convertido en el título que más rápido se ha vendido en la historia de los videojuegos, superando incluso a The Legend of Zelda. Así, en las dos semanas siguientes a su lanzamiento americano (el 18 de octubre), se despacharon un millón de unidades. Hasta final de año, se calcula que las ventas de software y toda clase de productos relacionados con el universo Pokémon, alcanzarán un valor de 1.000 millones de dólares (casi 160.000 millones de pesetas).

Con todo, por asombroso que sea el fenómeno Pokémon, representa menos de la mitad de las ventas de cartuchos de Game Boy en Estados Unidos. Allí, la consola portátil de Nintendo ha generado este año un volumen de negocio de 1.400 millones de dólares (¡más de 220.000 millones de pesetas!). De enero a noviembre se han vendido 2, 68 millones de Game Boy en E.E U.U, más que PlayStation y N64 juntas. En su décimo aniversario, la decana de las consolas está en mejor forma que nunca.

YA ESTÁ AQUÍ
POR FIN EN TU GAME BOY™

RONALDO

POWER

9

GAME BOY pocket

B A

SELECT START

GAME BOY COLOR

Ronaldo V-FOOTBALL

LICENSED BY Nintendo

INFOGRAMES

Original Nintendo Seal of Quality

Ronaldo V-Football

Lo mejor del fútbol en Game Boy™

Nintendo

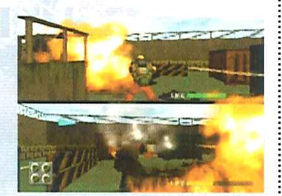
Distribuido por:



P & R

Así que te has quedado impresionado con *Winback*, ¿no es cierto?
Efectivamente. Parece que en este juego se pueden hacer muchas cosas. Dejando a un lado el argumento un poco sobado del malvado dictador chiflado al que hay que derrotar, tienes que rescatar a colegas tuyos, agentes secretos como tú con algún talento especial, para luego poder reclutarles.

Espléndido. Aunque tiene un aspecto bastante cutre.
Mira que eres superficial... Vale que es un poco borroso y simple, pero Jean-Luc tiene más de 2000 animaciones distintas que le convierten en un personaje muy versátil y expresivo.



Vale, vale. No hay que juzgar un libro por las tapas y todo eso, ¿no? ¿Algo más que quieras destacar?
El modo deathmatch tiene que ser genial, con todos esos movimientos y acción secreta a tope... y pistolones enormes, claro.

Claro.
Eso ya lo he dicho yo.

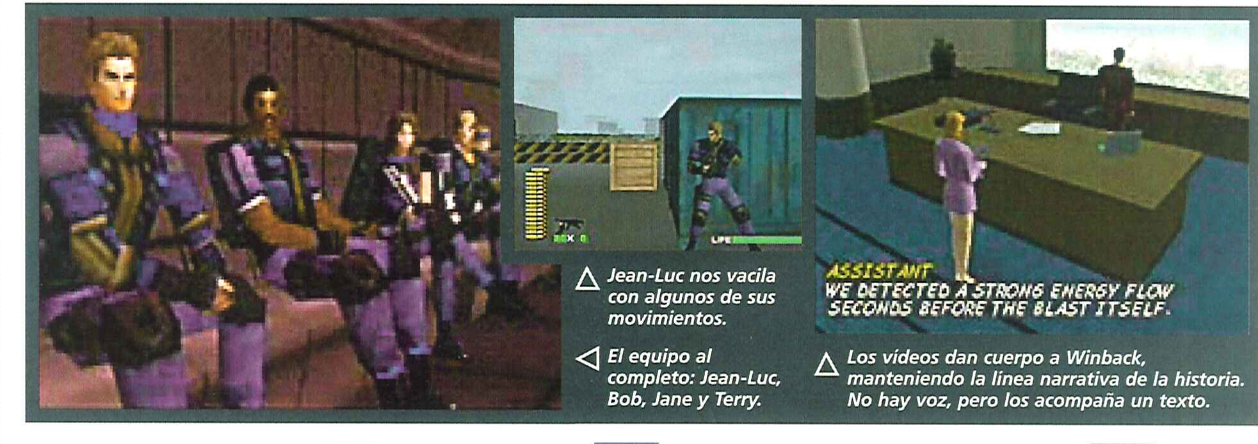


LA FICHA

WINBACK

DE:	No disponible
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin confirmar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Jean-Luc nos vacila con algunos de sus movimientos.

El equipo al completo: Jean-Luc, Bob, Jane y Terry.

Los vídeos dan cuerpo a Winback, manteniendo la línea narrativa de la historia. No hay voz, pero los acompaña un texto.

Winback

crónicas desde el SPACEWORLD '99

Winback nos ha conquistado

El modo training te prepara para el juego.

Lo nuestro con *Winback* es una cosa curiosa. La primera vez que lo vimos pensamos que era simple, con imágenes borrosas y un poco cutres y, además, que duraba poco. Pero después, en la E3 del pasado mayo, tuvimos ocasión de echar unas partiditas y hubo algo que nos quedó más que claro que el agua: *Winback* tiene el potencial necesario para convertirse en un cruce entre *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*, o sea, algo magnífico. Y como ha ocurrido con otros juegos en su momento, va a ser mucho más impresionante que lo que sus gráficos sugieren.

Después de haber jugado a Winback, podemos asegurarte que es una auténtica pasada. Su creación va a buen ritmo pero no hay nada claro sobre fechas. Se rumorea que podría llegar a Europa por Navidad y un poco antes a Estados Unidos, pero aún no hay nada concreto.

Jean-Luc Cougar, nuestro héroe, parece disponer de un sinfín de movimientos característicos de agente secreto de las fuerzas especiales. Es capaz de quedarse pegado con la espalda a la pared y doblar la esquina veloz como el rayo para disparar al enemigo una descarga de láser entre los ojos con su pistola especial. Además, como el juego parece exigir algunos movimientos muy peliculeros, le verás agachándose, corriendo, tirándose al suelo y rodando para incorporarse y disparar contra todos los malos. Material de primera, sin duda. Oye, y los enemigos no tienen un pelo de tontos, que lo sepas. Reaccionan a cada movimiento que entre en su campo de visión y a cada ruidito que hagas, incluso oyen tus pasos.

Con el ya confirmado modo *deathmatch* para cuatro jugadores y todo el arsenal de armamento militar que se ha incluido, *Winback* tiene un brillante camino por delante. Mientras no lo tengamos iremos abriendo boca con todo la información que encontremos sobre el juego. Hasta entonces.

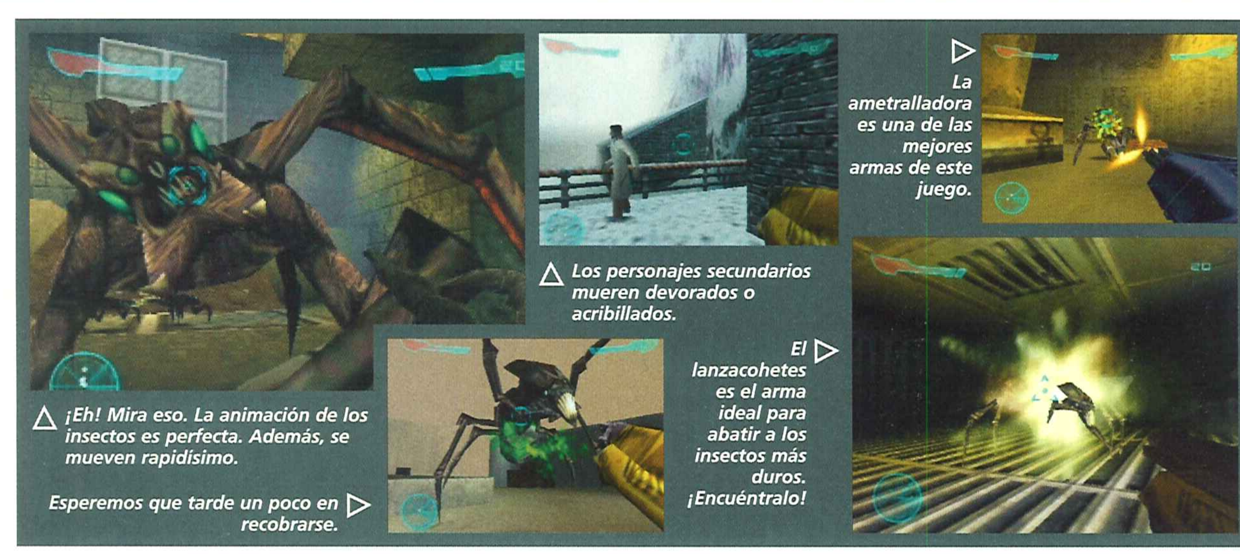


Apuntar bien. Una de las muchas habilidades de Jean-Luc.

Lucha entre dos jugadores. Con explosiones y todo.

Hay magníficas armas que te ayudarán a crear problemas.

Un posible modo para cuatro jugadores. Algo bestial.



△ ¡Eh! Mira eso. La animación de los insectos es perfecta. Además, se mueven rapidísimo.

Esperemos que tarde un poco en recobrarse. ▷

△ Los personajes secundarios mueren devorados o acribillados.

▷ La ametralladora es una de las mejores armas de este juego.

El lanzacohetes es el arma ideal para abatir a los insectos más duros. ¡Encuéntralo! ▷

Armorines

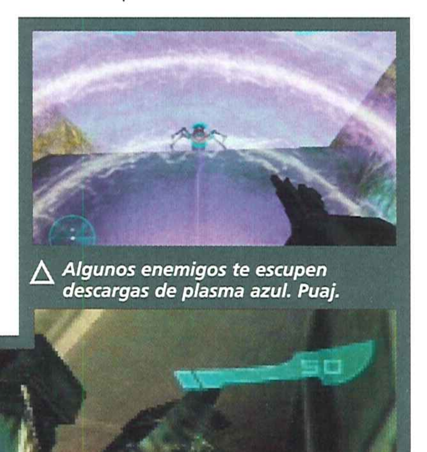
Bueno, grande, suculento y plagado de bichos.

Sí, admitimos que *Turok 2* nos *encantó*. Pero también reconocimos sus defectos, uno de los cuales (y no el menor) se hallaba en un motor de juego algo sospechoso. Por fortuna, Probe ha invertido un par de meses en pulir su frecuencia de *frames* y mejorar la puntería antes de trasladarlo a *Armorines*. Y el resultado, aunque no alcanza la perfección, es plenamente satisfactorio.

Si quieres hacerte una idea del juego, traslada la película *Starship Troopers* a un cartucho de N64. *Armorines* es una truculenta, escalofriante y muy bien dibujada cacería de insectos que aprovecha todo lo mejor de *Turok 2* y suprime todo lo superfluo. Sin embargo, los niveles drásticamente reducidos, un gran número de armas nuevas y una modalidad de cooperación muy novedosa, así como algunos recursos de inteligencia artificial de lo más avanzados, lo diferencian claramente de su predecesor. Si tienes miedo a los bichos, prepárate, porque vas a sufrir ataques de insectos terribles que saltarán sobre ti desde la oscuridad.

El único reproche que hemos de hacerle a *Armorines* es el de la niebla. Si Rare ha podido eliminar toda la niebla de *JFG* y, *aun así*, nos sigue bombardeando con legiones de insectos, Probe no debería hallar problemas para hacerlo. Este juego es magnífico, pero se resiente de este defecto visual.

En el próximo número publicaremos la reseña completa...



△ Algunos enemigos te escupen descargas de plasma azul. Puaj.

▽ Los insectos jefe son sensacionales. Grandes, feos y ciertamente temibles.

◁ ¡Mira cómo vuelan! Parece Jet Force Gemini, ¿verdad?

▽ Pese a la niebla, los escenarios son maravillosos.

◁ O tú o él. Es la ley de la selva insectil.

P & R



¿Qué extensión tiene el juego?
Semejante a la de Turok 2. Por ello, calculamos unas 40 horas de juego.

¡Parece interesante! ¿Cuántos niveles tiene?
Unos veinte en total, distribuidos por áreas: Siberia, Egipto, Volcano, Jungla y Colmena. Son mucho más pequeños que los de Turok 2, y por ello también tienes más oportunidades de guardar tu avance en el juego. A pesar de la niebla, son excelentes en alta resolución.

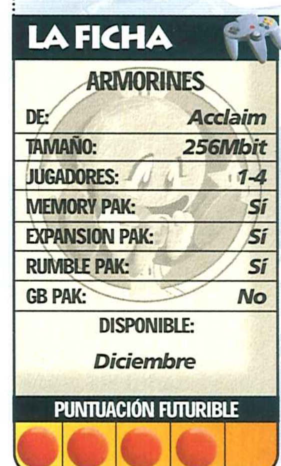
¿Se encuentran insectos distintos en los diversos niveles?
Por supuesto. Hay unos cinco insectos distintos en cada área y evolucionan entre uno y otro nivel. Además, la forma de ataque también es distinta. Los recursos de inteligencia artificial son asombrosos.



¿Por ejemplo?
Los insectos corren, se agachan, se escabullen para ponerse a cubierto, cazan en jauría... son impredecibles. Lo mejor en inteligencia artificial que hemos visto desde GoldenEye.

Venga, ¿lo dices en serio?
Sí, claro. Y aún no lo hemos visto todo.

Oh...
Ejem.



LA FICHA

ARMORINES	
DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!



Las horas de este compañero están contadas. ¡Al ataque!

Turok está cargado de sangre y muertes violentas.



Turok: Rage Wars

Si quieres sangre aquí tienes una buena transfusión

Sigues esperando un buen *deathmatch* para estas Navidades? Pues anímate, porque *Turok* regresa, y lo hace cargado de energía en una versión casi puramente multijugador. Vuelve la furia, pero multiplicada por cuatro. Va a hacer temblar al mismísimo Papá Noel.

Turok: Rage Wars es la nueva entrega de esta famosa saga del *shoot' em up*. Los chicos de Acclaim sabían que *Turok 2: Seeds of Evil* (genial para un jugador) había dejado en nuestros corazones la ausencia de un buen modo multijugador y ahora nos obsequia con una secuela maravillosa plagada de pantallas para compartir y arrasar con unos cuantos amigos. El nuevo título está pensado especialmente para varios jugadores, pero también tiene un modo de entrenamiento para un jugador altamente sanguinario y entretenido que te será de gran utilidad para disfrutar a tope de la experiencia multijugador.

El nuevo *Turok* viene completamente decidido a erizar los pelos de los más fríos y, para ello cuenta con un buen número de sangrientas novedades que se unen al ya famoso armamento antidinosáurico. Dos de las más dañinas para la salud son el Inflator y el Chest Burster. Con el primero vas a poder darte el gusto de ver cómo se infla el cuerpo de tu víctima hasta explotar, dejando el suelo y las paredes llenas de trocitos de carne que te harán convertir al vegetarianismo. El Chest Burster es aún más desagradable: al más puro estilo *alien*, este arma coloca en el abdomen de los oponentes una larva extraña que se desarrolla inmediatamente y hace reventar el cuerpo que la hospeda. Evita estar muy cerca, no te vaya a salpicar.

Así que ya lo sabes: *Turok: Rage Wars* es la mejor oportunidad para reunir ante la pantalla a cuatro amigos y organizar la mayor cacería de estas Navidades. El *deathmatch* que estabas esperando.





Las atmósferas creadas por Acclaim te zambullirán en el juego.

El lanzacohetes, un arma muy potente y destructiva.



P & R

¿Vale la pena comprarlo si ya tengo *Seeds of Evil*?
Si eres seguidor de Turok, no te lo puedes perder; este juego es una continuación que retoma los personajes y la atmósfera de la serie Turok, pero que completa la parte que corresponde al modo multijugador. Es ideal para los que quieran compartir una gran experiencia deathmatch.

¿Es realmente un buen deathmatch?
Aunque quizá sería un poco precipitado decir que Turok: Rage Wars supera los modos multijugador de Quake II o de GoldenEye, pues aún no le hemos extraído todo su jugo, sí está claro que es muy bueno. Todo lo que hemos visto nos tiene fascinados y algunos en la redacción consideran que lo último de Acclaim tiene todo lo necesario para ser el mejor deathmatch del momento: dificultad, precisión y muerte.



Parece que el nuevo juego de Acclaim va a ser perfecto.
Bueno, en ocasiones la pantalla se ralentiza, aunque nunca de modo realmente indignante, y hay cierta imprecisión en los movimientos de los bichos. Pero una vez mejorada la IA en estos aspectos para la versión final, el juego será una bomba.

LA FICHA

TUROK: RAGE WARS

DE:	Acclaim
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1/4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No

DISPONIBLE:
Finales de Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Super Smash Bros

Diversión a base de golpes.

Te encuentras entre los que piensan que ya va siendo hora de que aparezca un buen *beat 'em up* para N64? ¿Te preguntas hasta cuándo habrá que esperar para llenar ese sensible vacío? Pues bien, tus plegarias han sido atendidas: llega a nuestro país *Super Smash Bros* y te aseguramos que va a hacer machacar los mandos de los más exigentes.

Desde que lo hemos probado, no se nos borra la sonrisa de la cara: ¡es una pasada! Parece que los de Nintendo, con Miyamoto a la cabeza, nos hayan leído el pensamiento, hayan batido todas nuestras ideas y las hayan reunido en un cartucho estupendo. El título recoge a los más inolvidables personajes de la familia Nintendo, incluyendo a algunos que empezaban a caer en el olvido. Cada personaje conserva sus características habituales y te transporta a algunos de los mejores momentos de su título de origen. Puedes jugar con Link, Mario (al que reconocerás un montón de los ataques de *Super Mario 64*), Donkey (lento pero contundente), Yoshi... ¡Oye, pero si Yoshi no mataría una mosca¡ Pues sí: poco a poco descubrirás que Yoshi es uno de los oponentes más difíciles de vencer.

El objetivo del juego es sacar del campo a tu oponente un número determinado de veces (que tú escoges) para ganar un combate. A diferencia de lo que ocurre en la mayoría de los *beat 'em up*, la vida de los personajes no está indicada por una barra de salud, sino por un porcentaje correspondiente al daño que has recibido. La cifra está en la parte inferior de la pantalla y tiene como límite 200%, momento en el cual, cualquier pequeño golpe hará volar al luchador. En el modo multijugador pueden participar hasta cuatro y no podemos expresarte sin gritos y aullidos lo que se siente en un *todos-contra-todos* con los mejores personajes de Nintendo.

Ahora bien, puede que te estés preguntando si es una buena idea que se peleen nuestros héroes preferidos. Tú sigue, y luego verás el ridículo que estás haciendo.

▽ *Los hermanos fontaneros quieren afinarle las cañerías a Link y Donkey.*



Tienes una gran variedad de exquisitos personajes entre los que escoger. ▷

▽ *Pikachu observa la batalla y se dispone a dar el golpe de gracia.*

▽ *Seguro que nunca habías visto un puñetazo tan grande.*

▽ *En el juego también encontrarás minijuegos como éste de Kirby.*

△ *"¿Tienes fuego? ¡Ahhhhh!"*

P & R

¿Encontraré reforzadores en el juego?
Pero, claro que síííííí. ¿Qué creías? Es tradición de los juegos de Nintendo hallar montones de interesantes reforzadores por todos lados. En este caso, te servirán para aumentar tus posibilidades de echar fuera a tu oponente.

Muy bien, pero ¿cuáles son esos reforzadores?
Está bien. Si encuentras la espada de luz (que no tiene nada que envidiar a la de la Guerra de las Galaxias) tus enemigos van a temblar con muy buenos motivos y al más leve golpe los mandarás tan lejos que necesitarán pasaporte para regresar.



Bueno, pero, ¿qué más? Háblame de otro.
Espera, espera, impaciente. Te explicaré uno más. Si tienes suerte, darás con el martillo. Esta herramienta te va a servir para algo más que para clavar clavos, pues podrás aplanar al que se te cruce. O mejor aún, mandarlo a buscar setas al planeta más lejano. Una delicia.

¡Qué más, qué más, quiero saber más, por favor, te lo ruego, buaaa!
Pues, no te pierdas nuestra review, y por ahora, sé paciente y disfruta de la emoción de la espera.

LA FICHA

SUPER SMASH BROS	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
GB PAK:	No

Disponible:
Finales de Noviembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Rainbow Six

¿Metal Gear Solid? Anda, anda, déjate de jueguecitos, que somos gente seria...

Cuando *Rainbow Six* apareció para PC hace algo más de un año, impresionó a muchos con su osadía, si bien imperfecta, combinación de súper sigilo, táctica, estrategia y capos de la droga colombianos. Por eso, nos alegramos un montón cuando los desarrolladores Red Storm confirmaron que traerían el juego a la N64 e incorporarían niveles de *Eagle Watch*, la edición especial para PC.

Rainbow Six se basa en la novela del mismo título de Tom Clancy, autor de *best-sellers* como *Juego de Patriotas*, *La caza del octubre rojo*, *Peligro inminente*, etc. En la versión videojueguil de Red Storm, el factor táctico es fundamental y se concreta en la necesidad de trazar rutas para tu equipo de fuerzas especiales antes de cada misión. Para ello cuentas con informes de las operaciones y expedientes de los terroristas que deberás neutralizar. Además, tendrás que conocer a fondo a tus hombres para asignarles las misiones que mejor se ajusten a sus cualidades. Por otra parte, mediante detallados mapas 3D de todas las localizaciones disponibles, habrás de planear meticulosamente los ataques de tus soldados, delimitar accesos, constituir diferentes equipos, y elegir el arsenal utilizado (que incluye rifles y pistolas con silenciador, gafas de visión nocturna, granadas aturdidoras, etc.).

Confiamos en que la jugabilidad de *Rainbow Six* lo conviertan en una buena alternativa al controvertido *Mission: Imposible* o –por pedir que no quede- al inmortal *GoldenEye*, sobre todo si tenemos en cuenta que gráficamente no promete ser nada del otro jueves. El mes que viene, la *review*.

El parlamento británico es escenario de trepidantes operaciones.

¡Aaah! Al doblar la esquina, este individuo se planta frente a ti.



Gafas de visión nocturna. Muy útiles, si señor.



¡Apunta! Si lo prefieres, puedes fijar el objetivo automáticamente.



Además de planear tácticas, deberás elegir con esmero tu equipamiento.

Los rehenes aguardan tu llegada, mientras su captor yace muerto. Conmovedor.



Puedes dividir tu equipo hasta en cuatro grupos distintos.

P & R

¿Cuántas misiones hay?
Doce en total. Pueden parecer pocas, pero deberían ser suficientes si consideramos que la planificación táctica lleva su tiempo.

¿Qué demonios hay que hacer?
¡Uy, qué lenguaje! Pues de todo. Hacer redadas en pueblos sudamericanos, exterminar malhechores en instalaciones subterráneas, irrumpir en reuniones de la Unión Europea repletas de terroristas, salvar a domingueros de grupúsculos extremistas... La clave del éxito es planear sesudamente y practicar el sigilo.

¿No crees que últimamente se habla demasiado de sigilo?
¡Qué va! El sigilo nunca está de más, sobre todo cuando se respira una tensión que casi se puede cortar, como ocurre en Rainbow Six. No te confundas: estamos hablando de sigilo del bueno: moverte entre sombras sin saber dónde está enemigo, usar armas con silenciador, arrojar granadas aturdidoras y coser a balazos a unos terroristas... Una gozada. Por descontado, una sola bala puede ser mortal, lo que significa que no hay lugar para errores.

¿Habrá modo multijugador?
Sí, para dos jugadores, uno en cada bando.

¿Va a ser un buen juego?
Estamos convencidos de que sí.

LA FICHA

RAINBOW SIX	
DE:	Take 2
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Principios Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

PLANETA 64

LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Dónde estaba la Dolphin en la feria Spaceworld '99? Mientras los de Sony exhibían tan contentos sus demos de la Playstation 2, los de Nintendo optaron por una estrategia más secreta. Al preguntarle a Shigeru Miyamoto cuándo podríamos ver la Dolphin, nos respondió que "Cuando la Sony haya sacado a la luz todas las virtudes de la Playstation 2". Entonces, hay para rato... (je, je)

Otra ausencia notable en Spaceworld '99 fue *Metroid*, el regreso de un clásico del *shoot' em up* en *SNES*. Aunque su nombre no figuraba en la lista de juegos de Nintendo para la feria, la ausencia ha provocado un aumento de la cantidad de rumores sobre la Dolphin. Y con *Zelda Gaiden*, *Super Mario Adventure*, *Kirby 64*, *Mother 3* y los juegos 64DD listos, cada vez parece menos probable que la gran N haga volver a Samus en la N64.

También tenemos buenas noticias. Por ejemplo, que *Perfect Dark* será compatible con el expansion pak (se dice que los de Rare van a utilizarlo para algo más que para mejorar la resolución) pero además, el folleto de Spaceworld parecía sugerir que *Kirby 64* también va a utilizarlo. Aunque, en el mismo folleto, unas líneas más abajo lo negaba. Lo que es verdad es que la versión de *Kirby 64* que se presentaba en la feria no tenía la pinta de utilizar memoria extra.

La mala noticia es que no se habla de un adelanto para Perfect Dark. Las cosas siguen como estaban. Es decir, que no estará aquí hasta abril del año que viene. Pero qué podemos hacer sino esperar...

¡Ah! Y para terminar, deciros que nuestros espías en Europa han experimentado ya con una versión anticipada de *Ridge Racer 64* y dicen que es regular y que... Bueno ya te lo contaremos más adelante.

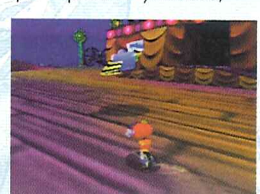


IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRES

P & R

¿Por qué le han cambiado el nombre? ¿Eh? Porfa, cuéntalo.

Bueeeno, lo cuento. Parece que "Sprocket" ya existía,

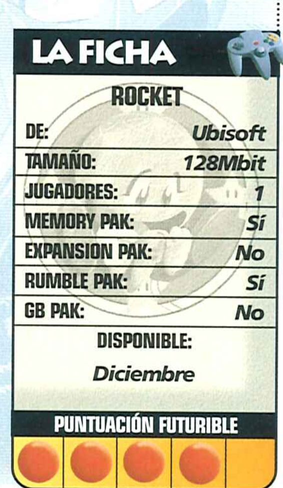


con copyright y todo. O si no, un nombre que se le parecía demasiado. Así que Rocket: Robot on wheels es lo mejor que se les ocurrió a los diseñadores. Y antes de que lo preguntes: No, "Sprocket" no es el nombre de ningún teleñeco.

¡Qué interesante! ¿Hay algo más que puedas contarnos sobre este juego?

El juego presenta un ingenioso trabajito de física. El mismo Rocket es un robot montado en un monociclo y da vueltas, gira sobre sí mismo y va rodando arriba y abajo. Los niveles son extensos y están llenos de color y, por lo que hemos visto hasta ahora, no hay ni pizca de neblina ni otros fallos visuales.





LA FICHA

ROCKET	
DE:	Ubisoft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Nada de niebla. Genial, ¿eh?

Ésta es la entrada a otro nivel.

Los niveles son extensos y llenos de color.

Un platillo pone a Rocket en peligro. Usa el rayo de tracción para deshacerte de él.

Rocket
Robot on wheels

El juego anteriormente conocido como Sprocket...

Se le espera para finales de diciembre y el cambio de nombre ya nos suena mejor ahora que al principio. Este mes hemos podido jugar unas partiditas y, créenos, va camino de convertirse en toda una promesa de los plataformas 3D. Singular y muy original.

Lo más innovador que hemos visto en este juego hasta ahora es el rayo de tracción que lleva incorporado Rocket en la cabeza. Un toquecito sobre el botón B y ya está activado; pásalo por encima de algo (un enemigo, una caja, lo que sea) y lo recogerás.

Otro toquecito de B y aparecerá una línea de trayectoria y un blanco, con lo que podrás elegir donde lanzar lo que acabas de recoger. Dale a B de nuevo y lanzarás el objeto. Está muy, pero que muy bien; y todavía está mejor si lo conjuntas con algunos de los disparatados objetivos a cumplir en las misiones, como lanzar ovejas al río para después saltar sobre ellas como si fueran piedras y poder cruzarlo. ¡Tremendo! Pronto te contaremos más.

¡Ahí tienes! Da de comer a los presidentes norteamericanos.



◁ La nueva versión es mucho mejor.

Acción explosiva. ▷

¡Huy! ¡Pero si se parece a Pac Man! ▽

▷ ¡Juego multijugador a cuatro bandas! Promete ser muy divertido... Bomberman hace justicia a su nombre (por fin).

Bomberman 64 2

crónicas desde el SPACEWORLD '99

△ Las mejoras también incluyen la cámara.

El aspecto es inmejorable. ▷

¡Ha vuelto! ¡Y vale la pena!

Las anteriores versiones para N64 de Bomberman nos hacía presagiar que lo que íbamos a ver en la presentación de *Bomberman 64 2* en la feria Spaceworld no iba a entusiasmarnos demasiado. Pero no fue así.

A diferencia del primer *Bomberman*, caracterizado por sus deathmatches multijugador un tanto insípidos y por su modo individual que acababa por marearte, y del segundo (*Bomberman Hero*), que no incluía el modo multijugador y con una modalidad individual un poco aburrida desde el principio hasta el final, la nueva versión para N64 de Bomberman será un gran título para tu juegoteca. Tiene menos y más divertidas misiones individuales y un modo completamente nuevo con pantalla partida para cuatro jugadores, además de incluir en plan nostálgico algunos deathmatches del primer *Bomberman*, reminiscencias de aquellos clásicos SNES.

Se ha prestado más atención a los niveles individuales y se ha dado una personalidad propia al juego. También se han incluido un montón de bombas nuevas, habilidades especiales, vehículos y bifurcaciones, de manera que no cruzas los mismos niveles una y otra vez. Esta vez todo está en tres dimensiones, no como en *Hero*, una extraña mezcla de 2D y 3D.

Y además de todo esto, tienes un modo cooperativo para dos jugadores. Aunque no estaba del todo terminado, lo más probable es que lo incluyan en el modo multijugador, junto con áreas de lucha, deathmatches y pantallas contrarreloj para cuatro jugadores. Todo esto te hará llegar a la conclusión de que éste es el mejor *Bomberman* que ha aparecido hasta ahora.

P & R

Deathmatches; eso es lo que queremos.
Sí señor. Y en Bomberman 64 2 *se parecen un poco a los genuinos SNES, aquellos que eran tan buenos. Algunos pensarán que no es demasiado innovador, pero tras los intentos anteriores, nos quedamos con éstos. Las bombas de fuego, tierra y agua marcarán todavía más la diferencia entre estos deathmatches y sus predecesores de 18 bits.*

¿Y qué es este jaleo con la pantalla partida?
¡Ah! Eso es el otro juego para cuatro jugadores. Básicamente se trata de un modo contrarreloj, cuyo objetivo es acabar el nivel elegido en el menor tiempo posible. Cuatro de vosotros lo intentan y sólo uno gana.

Único
Sin duda lo parece. Al igual que el modo cooperativo para dos jugadores, que posiblemente consistirá en completar niveles lo más rápido y lo más eficientemente que puedas. Lo que de verdad nos gustaría ver es un modo cooperativo en el modo individual. Daría mucha vidilla al asunto, fijo.

Seguro que sí, cerebrito.
No me llames cerebrito.

Vale, cerebrito. ¿Y cuando estará disponible este juego?
Grrr... En Japón estará listo en diciembre, así que podríamos esperarlo en Europa hacia la primavera.

LA FICHA



BOMBERMAN 64 2	
DE:	No disponible
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

GO! GO!

P & R

¿Todos los minijuegos requieren cuatro jugadores?
No. Al igual que en Mario Party, existen juegos diseñados específicamente para un solo jugador, como "Gatita mala", un juego al estilo de Donkey Kong. Hay un par de minijuegos para equipos, como la "Lucha de tiro de cuerda".

¿Y si no tengo éxito?
Los juegos individuales están pensados para cuando necesitas ganar puntos con urgencia. En el concurso puedes desviar las preguntas.

LA FICHA

CHEF'S LUV SHACK	
DE:	Acclaim-Austin
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sí

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

South Park Chef's Luv Shack

¡Esto va a ser una gozada!

Al mismo tiempo que se pone a punto *South Park Rally*, un juego que promete añadir a *Mario Kart* lo que el *South Park* original añadió a los *shoot 'em up* de visión subjetiva (esto es, tacos y asquerosidades en abundancia), Acclaim trabaja también en este pariente cercano de *Mario Party*. Este mes, hemos podido probarlo.

Chef's Luv Shack está estructurado como un concurso en el cual un atildado presentador les plantea preguntas a cuatro muchachos malhablados. El cartucho contiene unas 800 preguntas de cultura general y temas diversos. Los jugadores pueden apostar por sus propias respuestas o por las de sus compañeros. Incluso hay una ronda llamada "Prueba Anal" de elevada presión, protagonizada por Cartman, en la que una respuesta equivocada puede sellar el apurado destino del orondo muchacho.

Una vez termina el concurso, se empieza con los minijuegos. Hay unos 22, que varían desde los "Culos del Espacio" (una imitación de *Asteroids* protagonizada por Terrence & Philip) hasta "Cómetelo"(una hilarante competición de velocidad en la que hay que devorar tartas con mayor rapidez que el adversario; gana quien consiga pulsar a mayor velocidad el botón A). Todos son muy ingeniosos. Nuestro favorito es un juego de atletismo titulado "Estampida", donde Kenny, Stan y otros personajes tienen que saltar vallas para escapar de una horda de vacas enfurecidas.

Quizá no dure tanto como Mario Party, pues ofrece menos juegos (22) pero, de todos modos, lo que hemos jugado hasta ahora nos ha hecho reír a carcajadas.

△ Un minijuego para un solo jugador. Tienes que encontrar al "amante de las gallinas".

▽ El concurso abunda en humor guarrote. Nos hemos reído mucho.



▷ Puedes ganar aún más puntos con la ronda "doble o nada".

¿En qué conquiste el juego?
En DD64 no aspiras a ser el primero en cruzar la línea. Para ganar la carrera, tienes que acumular puntos destruyendo otros coches.

¿Qué puedo ganar?
Pistas extra y un buen número de vehículos más potentes.

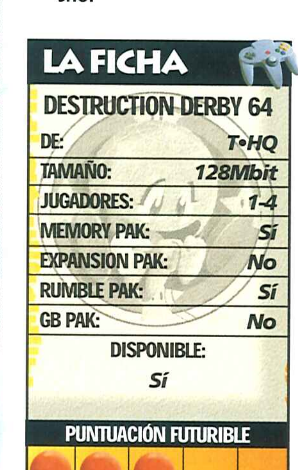
¿Cómo funcionan los vehículos?
A la perfección. Tienen un toque arcade (no puedes salirte de la pista), pero puedes utilizar R y Z para ejecutar magníficos derrapes.

Pero, ¿tiene algún defecto?
La versión con la que jugamos parecía demasiado fácil. Pero, de todos modos, Destruction Derby 64 es un juego muy divertido.

Destruction Derby 64

Frenesí automovilístico de la mano de T·HQ

Todo juego de conducción que anima al jugador a destrozar los automóviles de los contrincantes tiene que ser bueno. Y nos gramos de poderte confirmar que el evo juego de carreras de T·HQ es muy eno.



LA FICHA

DESTRUCTION DERBY 64	
DE:	T·HQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Sí

PUNTUACIÓN FUTURIBLE

A fin de asegurar que se produzcan colisiones, la mitad de los competidores de Destruction Derby giran en un sentido y la otra mitad, en el inverso. Vas a sentir un profundo escalofrío y se te hará un nudo en la garganta: los coches se abalanzan directamente contra el capó y la chatarra se amontona en cada una de las curvas. El juego mantiene un buen ritmo, cuenta con un alto detallismo de gráficos y apenas aparecen objetos de la nada. Además, cada uno de los choques y accidentes está acompañado por el chirrido del metal que se dobla y la correspondiente columna de humo.

Junto al torneo para un solo jugador (distribuido en cuatro niveles de dificultad, con 12 pistas cada uno), se encuentra un buen número de magníficas modalidades para varios jugadores, por ejemplo, un magnífico juego de "pasar la bomba" que funciona como una especie de versión explosiva del "tocar y parar". Por increíble que parezca, el juego no desacelera en ningún momento, aunque pueda llegar a haber 40 coches distribuidos por las pantallas de los cuatro jugadores.

Es fantástico... El próximo mes, más.

◁ Recuerda: lo que cuenta es los coches que aplastas.

△ ¡Mira cómo vuela ese chasis! Destruction Derby es un juego violento.

◁ Los coches son sencillos, pero funcionan a la perfección.

WWF Wrestlemania 2000

Los de Asmik están preparados para la pelea.

Con *WWF Attitude* vimos el último juego de WWF de Acclaim. Ahora les toca a TH·Q traer a esos gigantones luchadores hasta la pantalla de N64 más cercana. Cuanto más nos cuentan sobre *WWF Wrestlemania 2000*, más nos gusta.

Los desarrolladores del juego, Asmik, han prestado especial atención a los gráficos, mejorando notablemente el aspecto de los luchadores de la anterior entrega, *WCW/NWO Revenge*. Las texturas se aprecian mucho más cuidadas ahora, las caras de los luchadores son más detalladas y el público ya no parece una pizza chafada. Igual de impresionantes son las entradas a escena de los luchadores, al ritmo de versiones digitalizadas de sus sintonías que retumban por los altavoces del estadio.

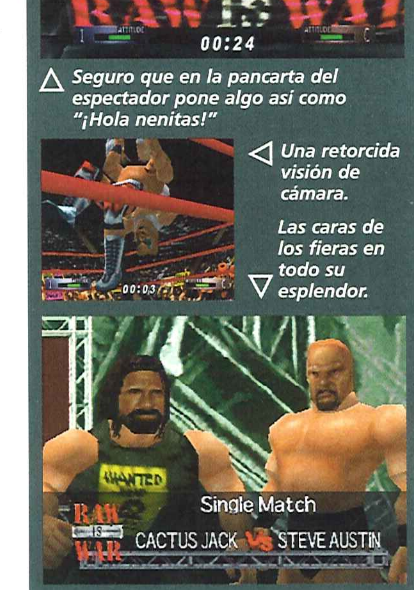
El mismo sistema de lucha cuerpo a cuerpo que se había utilizado en *Revenge* va a ser empleado en *Wrestlemania 2000*, pero creando una lucha más compleja y una amplia variedad de movimientos distintos (disminuyendo esta vez la dosis de previsibilidad y compasión). Cada luchador tendrá sus maniobras específicas para romper los huesos a sus contrincantes y dispondrá también de una desternillante selección de armas con las que machacar a su oponente.

Con este juego y el *WCW Mayhem* de EA asomando por el horizonte, el combate de este invierno promete ser muy interesante.



△ ¡Se cayó! Y el público es extraplano.

△ Vuelven a aparecer las famosas jaulas de Asmik.



△ Seguro que en la pancarta del espectador pone algo así como "¡Hola nenitas!"

Hay que ver cómo se quieren estos chicos. ▷

▽ No importa de dónde vengas, eso tiene que doler.

◁ Una retorcida visión de cámara.

Las caras de los fieras en todo su esplendor. ▽



P & R

¿Visualmente no está a la altura de WWF Attitude, ¿no es cierto?
Cierto. No hay modo de alta resolución, razón por la cual los luchadores son más cuadradotes, pero esto permite que el juego sea más rápido y le da mucha más atmósfera, con toques de gracia como el público vociferante, por ejemplo.

¿Cómo funcionan las barras de energía?
De una forma muy parecida a las de WCW/NWO Revenge. Cada luchador tiene un contador de energía que crece con cada agarre, golpe o patada. Si puedes combatir lo bastante bien para elevarlo al máximo, podrás someter a tu oponente a uno de los "especiales", que tienen pinta de ser muy dolorosos.

¿Y eso es todo?
¡Qué va! Burlarte de tu oponente o emplear movimientos facilones demasiado a menudo hará que tu contador de energía baje. Lo notarás por los abucheos del público. Al final de cada asalto tienes a tu disposición un montón de estadísticas que te ayudarán a entender los altibajos de tu contador.

Entonces, ¿cuál es mejor, éste o *Mayhem*?
Van a quedar empatados. Mayhem promete mejores gráficos, expresiones faciales distintas para los luchadores y cuatro comentaristas, pero si te gustó Revenge seguro que Wrestlemania te encantará.

LA FICHA

WWF WRESTLEMANIA 2000	
DE:	Proein/Asmik
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE




GO! GO!

He aquí el pueblo de Yoshi... pero, ¿qué ha sido de la Isla de Yoshi?



Mario tiene propensión a emplear la maza. Koopa no parece impresionado.



Es el tren del desierto Kalamari, de Mario Kart. Lo conduce el propio Mario. Parece divertido, ¿verdad?



La encantadora Peach busca estrellas ocultas en la biblioteca. Mirad qué desorden. ¡Psche!



SUPER MARIO ADVEN

LA FICHA

SUPER MARIO ADVENTURE	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	



La mezcla de personajes 2D y fondos 3D sorprende por su efectividad.



Koopa y Goomba han firmado una tregua temporal con Mario para este juego.

Mirad... A Mario le encanta esa maza. Esto es un subjuego controlado con el analógico, como indica el icono de la izquierda.



TURE

toneladas de diversión

No nos sorprendemos de que Nintendo haya optado por no conservar el título original japonés de *Super Mario Adventure*. *Super Mario RPG 2* les hubiera recordado a los propietarios de SNES el feo que les hizo Nintendo en 1994 al decidirse por no distribuir el *Super Mario RPG* original en Europa.

Por fortuna, aquellos días pasaron, Nintendo empieza a tratar mejor a sus seguidores europeos y parece casi seguro que esta secuela –toca madera– llegará al Viejo Mundo en el año 2000. Tras haber jugado en la expo Spaceworld con una versión que contenía el 50% de este juego, comunicamos con satisfacción que el nuevo título tiene mucho por ofrecer. Al principio, *Super Mario Adventure* puede parecer algo raro, pero creemos que al final lo juzgaremos tan imprescindible como el resto de grandes éxitos de Nintendo.

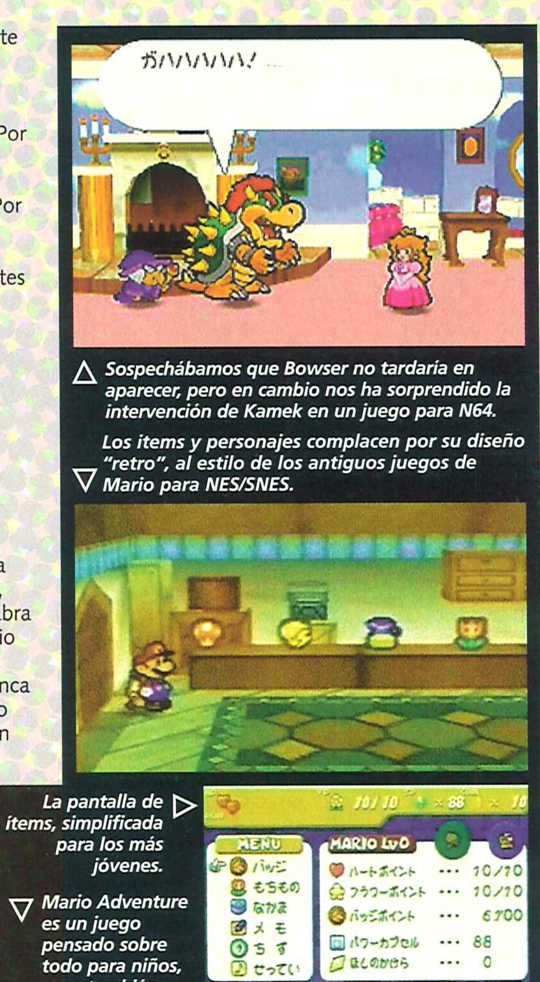
De hecho, *Super Mario Adventure* se dirige a los propietarios más jóvenes de N64. Aun contando con todos los elementos de un RPG, todos ellos aparecen muy simplificados (los puzzles están muy bien indicados, nunca mueres en combate y el avance del juego es descaradamente lineal). Y sin embargo, *Super Mario Adventure* tiene mucho que ofrecer a los adultos, empezando por la aparición de prácticamente todos los personajes habituales de *Mario*. Algunos son amistosos -Mario puede sacarse literalmente del bolsillo a Koopa, Goomba y Bob-Omb cada vez que precisa de sus capacidades y ataques- pero la mayoría merodea sin rumbo por los diversos niveles buscando pelea.

El enfrentamiento empieza cada vez que Mario se encuentra con uno de estos villanos. Aunque se luche por turnos, siguiendo un menú, la efectividad de los ataques está condicionada por tu agilidad con el joypad. Así, uno de los ataques de Koopa te exige que pulses frenéticamente A hasta llegar al final de un indicador que aparece en pantalla, mientras que otra vigorosa acometida de Mario precisa de dos toques precisos con el analógico. Por todo ello, las peleas de *Mario Adventures* tienen mucho más de subjuegos que de tediosos duelos basados en las características de los personajes. Por otra parte, la necesidad de seleccionar los movimientos apropiados para luchar con el enemigo ofrece muchas posibilidades a los amantes de la táctica.

De todos modos, el aspecto de los gráficos es algo raro, porque *Super Mario Adventure* mezcla entornos de dibujo animado, detallados y en 3D, con personajes planos y llenos de color. Y la palabra *plano* no podría ser más apropiada: cuando Mario y sus amigos se vuelven de izquierda a derecha, giran literalmente como una figura de papel. Nunca habíamos visto nada semejante, pero el resultado es sorprendentemente bueno: hemos gozado con las imágenes del Mario de cartulina saludando desde la ventana de un tren poligonal, o de la fachada de la casa que se derrumba mientras un Koopa delgado como papel de fumar corre por dentro.

Super Mario Adventure tiene escenarios muy buenos: encontramos un pueblo habitado por Yoshis, cabalgamos sobre una gigantesca ballena por el océano y presenciamos el espanto de Kamek y Peach ante un enloquecido Bowser. Por desgracia, la abundancia de texto japonés en la versión de Spaceworld nos impidió comprender los detalles del argumento. Recemos por la aparición de una versión en nuestra lengua...

GRÁFICOS *Nunca habíamos visto nada semejante, pero el resultado es sorprendentemente bueno: hemos gozado con las imágenes del Mario de cartulina saludando desde la ventana de un tren poligonal...*



Sospechábamos que Bowser no tardaría en aparecer, pero en cambio nos ha sorprendido la intervención de Kamek en un juego para N64.

Los items y personajes complacen por su diseño "retro", al estilo de los antiguos juegos de Mario para NES/SNES.

La pantalla de ítems, simplificada para los más jóvenes.

Mario Adventure es un juego pensado sobre todo para niños, pero también ofrece diversión a los adultos.







Se está preparando alguna broma ballenera.

¡Subid todos al tren del Kalamari! Suerte que se han dejado a Toad en la estación.

Uno de los muchos subjuegos de Mario Adventure. Aquí tienes que jugar a naipes con Goomba.

Va a producirse una desagradable colisión maza/goomba.



CONTINUARÁ... Os informaremos de esta nueva aventura de Mario en cuanto tengamos más noticias...

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

INVESTIGACIÓN ESPECIAL

DONKEY KONG 64

¡Donkey Kong y sus colegas están al caer! Hemos descubierto los secretos de la última obra maestra de Rare y los ponemos a la vista de todo el mundo...

LA FICHA

DONKEY KONG 64	
DE:	Rare/Nintendo
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
MEMORY PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
GB PAK:	No
DISPONIBLE:	3 de Diciembre

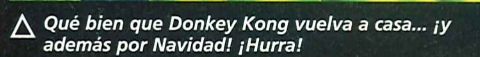
PUNTUACIÓN FUTURIBLE

Para la primera de nuestras investigaciones especiales en este número, hemos ido hasta Frankfurt, donde Nintendo ha presentado la versión casi acabada de *Donkey Kong 64*.



△ *Tiny Kong perseguida por dos gigantescos Kremlings robóticos.*

Chunky Kong quiere darse un chapuzón. ¿Sabrías calcular la profundidad del agua? ▽



△ *Qué bien que Donkey Kong vuelva a casa... ¡y además por Navidad! ¡Hurra!*

MAGIA ANIMAL

Quizá recuerdes que, en el juego original Donkey Kong para SNES, DK y sus amigos contaban en varios lugares distintos con la ayuda de algunos otros animales. Los cuales, por cierto, también han regresado para vivir nuevas aventuras.

RAMBI



Este fiel rinoceronte, al que vimos por primera vez en el nivel inicial del *DK Country* original, sabe utilizar el cuerno para reventar cajas, edificios y paredes, así como para abrir pasadizos y áreas secretas. Pero parece que *Donkey Kong 64* no te ofrece la oportunidad de montar sobre Rambi, sino de *convertirte* en Rambi. ¡Qué chollo!

ENGARDE



Nuestro pez espada favorito ha vuelto. Aparte de que su puntiaguda nariz sea muy útil frente a los enemigos, nuestro amigo también nada a velocidades cegadoras, salta fuera del agua y alcanza profundidades inimaginables. Parece que tiene que ser práctico en los niveles acuáticos, ¿Verdad?

GLIMMER



Una parte de las secciones sumergidas de *Donkey Kong 64* son tan profundas que la luz no las alcanza. Glimmer es un pez de aguas profundas que lleva una útil lámpara adosada a la cabeza. Te puede seguir por la negrura de algunos niveles e iluminar las áreas oscuras.

EL MONO ARMADO
Por extraordinario que parezca, *DK64* ofrece una magnífica selección de armas a sus simios grandes y peludos. Hemos vacilado ya con las dos pistolas de Diddy, al estilo Jon Woo (por supuesto, sólo disparan cacahuetes). También cuentas con un gigantesco bazuca con el que Chunky y DK se cargan a sus enemigos reptilescos. Graciosamente.



La Locura del Minijuego

Aparte de los extensos niveles, los variados personajes y las áreas secretas, DK64 otorga mucha importancia a los subjuegos. No estamos muy seguros de cuántos hay exactamente, pero son ¡docenas!, la mayoría vitales para el éxito. Éstos son algunos de los que hemos encontrado...

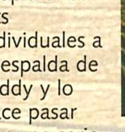
DISPAROS CON BARRIL

Una sensacional actualización 3D de los disparos con barril que ya conocíamos por los tres juegos *Donkey Kong Country* para la SNES. Una vez has saltado dentro del barril, tienes que cambiar a visión subjetiva, mira incluida, para poder apuntar bien al siguiente tonel. Claro que, como vuelas en arco, y no en línea recta, tienes que ajustar la visión en consecuencia. Y como te rodean balones restauradores de vida y otros objetos, las posibilidades de éxito son muy amplias. Si sabes hacerlo bien, puedes calcular la ruta precisa y pillar algún que otro regalo antes de llegar al barril siguiente. Es excelente.

A BARRILAZOS

Este juego, que recuerda mucho a los arcades en los que tienes que darle con el martillo en la cabeza a un determinado tipo de animal que aparece sin cesar, te exige que arrojes melones a la cabeza de unos kremlings que van surgiendo al azar de unos barriles. Lo esencial es tener buenos reflejos.

CHIMPANCÉ A REACCIÓN





Con un guiño consciente a *Pilotwings*, este juego acopla unos jets individuales a la espalda de Diddy y lo hace pasar por una serie de anillas. El simpático chimpancé, armado con un par de pistolas, tiene que cargarse a diversos bicharracos voladores.

RODEO CASTORIL

Tienes que trasformarte en un pequeño cocodrilo - clara reminiscencia de la carrera con Mr. Vile en *Banjo-Kazooie*- para perseguir a los molestos castores por el agujero que se encuentra en medio del campo de juego. Difícil, pero divertido.



EL CAZAMOSCAS



Éste es uno de los subjuegos más sencillos, pero no menos divertidos. Tienes que convertirte en un enorme, bueno, ejem, en un enorme cazamoscas y aplastar una mosca hiperactiva que se mueve a supervelocidad por la pequeña habitación. Actividad frenética, sin complicaciones, y mucha, mucha diversión.

GO! GO!

UN RAP MUY MONO
A fin de superar los soberbios pasos *country* con los que empezaba *Banjo-Kazooie*, *DK64* tiene una introducción a ritmo de rap con los cinco Kong. Dura cinco minutos. Es tremenda. Si hasta se puede ver a DK y sus amigos tocando la batería, rayando los discos, etc. La letra acompaña oportunamente a los pasos de rap para que puedas improvisar tu propio karaoke. Seguramente te saldrá bien.





CARRERAS KONG

Aunque por lo general puedan clasificarse como subjuegos, hay muchísimas carreras en Donkey Kong 64.

LA CARRERA DEL ESCARABAJO

En un momento dado, Lanky Kong tiene que correr con este enorme insecto por túneles y gélidos corredores. Uno de sus movimientos especiales (la capacidad de andar sobre las manos) es muy útil en este caso, porque le sirve para desplazarse con rapidez mucho mayor.







LAS FOCAS DE LA ARMADA

Esto recuerda un poco a la carrera con el pulpo en *Diddy Kong Racing*. DK tiene que derrotar a una foca en un recorrido plagado de obstáculos, impulsado por un pequeño artefacto tipo lancha (nos parece que lo llaman así).





SCALEXTRIC

Tremendamente divertido. La chillona de Dixie, montada en un auto de choque, compite contra un kremling enfurecido. Puede cambiar fácilmente de carril, lo que es esencial para evitar los obstáculos.





LA VAGONETA DE LA MINA /LA MONTAÑA RUSA

Dos variaciones sobre el mismo tema: la vagoneta te permite saltar y pillar las monedas que se encuentran a ambos lados, mientras que en la montaña rusa (informamos a los coleccionistas de datos de que apareció por primera vez en *Donkey Kong Country 2*) tienes que saber evitar a un gigantesco esqueleto jefe.

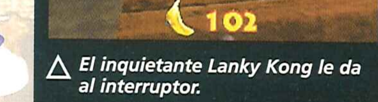




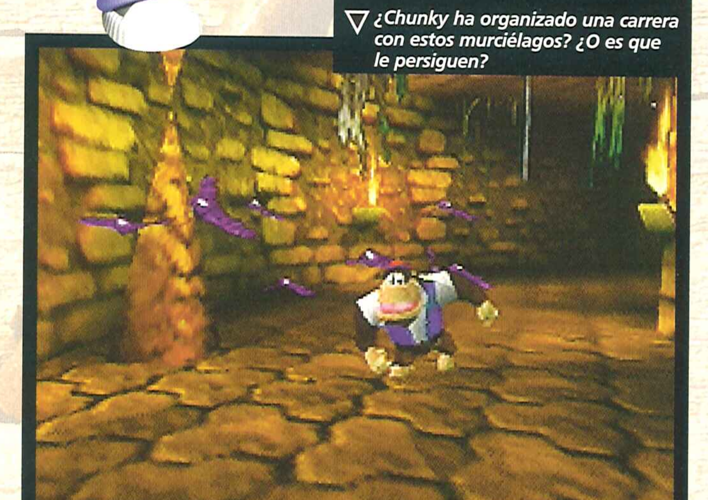
Tras la espantosa noticia de que *Perfect Dark* ha quedado aplazado para abril del año 2000, nos queda el muy esperado *Donkey Kong 64* como regalo de Navidad. Y después de haberlo visto terminado al 98%, podemos decir, sin miedo a equivocarnos, que las primeras hazañas de DK en 64 bits van a sobrepasar las expectativas del público.

La versión que se exhibió –y con la que pudimos jugar durante horas– en Frankfurt a finales de octubre, nos confirmó que estamos ante una nueva obra maestra de Rare, cuya magia parece brillar como nunca.

Una breve recapitulación: *Donkey Kong* presenta un total de cinco personajes jugables, todos ellos con capacidades y movimientos específicos y variados. Tienes que explorar cada uno de los ocho colosales niveles del juego con este quinteto de simios peludos, pero existen áreas secretas a las que sólo puede acceder uno de los Kong. Así, cada uno de los personajes tiene que dedicarse frecuentemente a explorar por su cuenta y reunirse luego con sus compañeros. El único personaje disponible desde el principio es Donkey Kong, quien debe liberar a Diddy, y éste a Tiny, etc.



△ *El inquietante Lanky Kong le da al interruptor.*



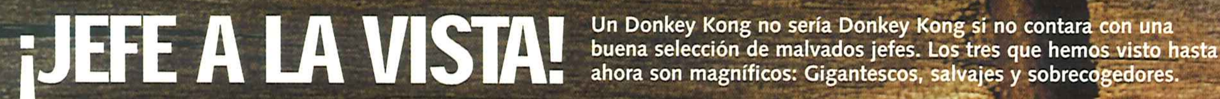
▽ *¿Chunky ha organizado una carrera con estos murciélagos? ¿O es que le persiguen?*

GRÁFICOS ***...los entornos más grandes y extensos y con menos niebla que hemos descubierto desde Shadowman.***

Ciertamente, es un juego *enorme*. En las primeras cinco o seis horas de juego, apenas recorrerás un 10% del juego. Seguro que te acuerdas de que requiere un pak de expansión, tan sólo por sus enormes dimensiones. Y la memoria extra, en vez de malgastarse en una torpe modalidad de alta resolución, se aprovecha para incrementar la frecuencia de *frames* (y así, el juego funciona con *verdadera* finura) y para añadir un buen número de efectos de luz que dejan boquiabierto, como por ejemplo el movimiento realista de las sombras. Las texturas son para caerse de cu-cu, y las vistas panorámicas, increíbles. En el primer nivel, cuando te subes a lo alto de una palmera para localizar alguna gruta u objeto, te parece estar realmente contemplando una jungla espesa y misteriosa. Escalofriante. Para más INRI, existe una opción de pantalla en widescreen, ideal para los amantes del espectáculo total. Y los efectos sonoros están a la par de los visuales: el Dolby Surround te envuelve prodigiosamente y te sientes realmente transportado a los mundos de *Donkey Kong*. En el apartado técnico, este juego es asombroso.

Lo que más importa, de todos modos, es la dinámica de juego y su jugabilidad, y en



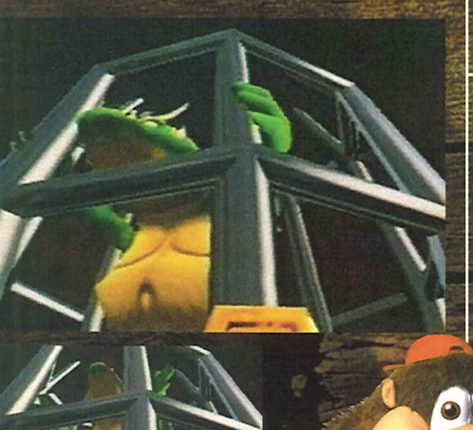


¡JEFE A LA VISTA!

Un Donkey Kong no sería Donkey Kong si no contara con una buena selección de malvados jefes. Los tres que hemos visto hasta ahora son magníficos: Gigantescos, salvajes y sobrecogedores.

KREMLING GIGANTE

Este kremling enjaulado -y por ello bastante aburrido- es una bestia de enormes proporciones. Chunky Kong, el más corpulento y fuerte de los Kongs, tiene que hacerle frente a la mitad del juego.



ARMADILLO



Este jefe es uno de los primeros retos del juego, pero igualmente dificultoso. DK tiene que arrojarle barriles al mismo tiempo que evita sus enormes cohetes. Los efectos sonoros son impresionantes.

AVE MONSTRUOSA

Otra aventura de Chunky Kong. Este enorme monstruo con apariencia de ave y poderosas pisadas arroja un muro de fuego contra nuestros héroes. Sólo puedes evitarlas saltando, o también -si eres astuto- pegándote a la pared del precipicio, que es lo que nosotros hicimos aquí.



PEQUEÑITA
Como ya sabes, *DK64* presenta 109 movimientos especiales, distribuidos de manera equilibrada entre los cinco protagonistas del juego. Así, por ejemplo, Lanky Kong puede correr con las manos a gran velocidad, Chunky puede agarrar grandes rocas y arrojarlas. El más interesante que hemos visto le corresponde a Tiny Kong. Al introducirse en un barril especial, se reduce a un tamaño minúsculo, muy práctico para buscar entradas a las áreas secretas.





LA TIENDA DE FUNKY



Funky Kong, que es un muchacho excelente, siempre ha ayudado a nuestros simios favoritos. A veces ha creado vehículos especiales, o simplemente les ha proporcionado utillaje para sus misiones. No parece que DK64 vaya a ser una excepción a la regla. Pero, según parece, Funky no está dispuesto a vender nada hasta que llegue la Navidad. ¿Por qué? Ya lo hemos comentado en alguna otra ocasión y sólo llegamos a dos posibles conclusiones: o en algún momento del juego aparece algo relacionado con la Navidad, o lleva algún tipo de reloj incorporado y Funky abrirá efectivamente la tienda cuando llegue la Navidad en el mundo real. Solamente los muchachos de Rare saben la verdad, y no parecen dispuestos a contarla.



△ *Los brazos largos y ágiles de Lanky se hallan en la base de muchos de sus movimientos especiales.*



Una vez más, los malvados kremlings robóticos. ▷



△ *Lanky recurre una vez más a la gran velocidad de sus brazos. Debe de ser un tío divertido en las fiestas.*

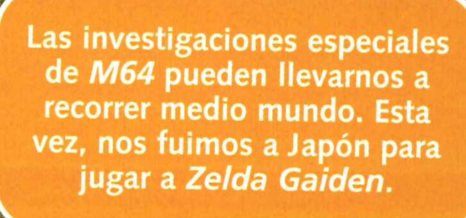
esto *DK64* parece superar en todos los aspectos a *Banjo*. La mera cantidad de posibilidades de acción es asombrosa. Ya te habrás hecho una idea con los minijuegos que hemos tratado en estas páginas (¡algunos tienen modo para cuatro jugadores!), pero sólo has visto la punta del iceberg. Si unes esta riqueza de actividades con los entornos más grandes y extensos y con menos niebla que hemos descubierto desde *Shadowman*, tendrás que darnos la razón en que *DK64* va a ser algo muy, muy especial. Lo mejor de todo: hemos descubierto, oculta dentro del juego, la versión arcade original de *Donkey Kong*, completa, con la música original y sus cuatro escenarios. ¿No te parece soberbio?

En cuanto a sus defectos, debemos decir que la cámara no es del todo perfecta. Se niega tozudamente a moverse de manera automática y se vale de un sistema manual idéntico al de *Banjo*. Pero no completa el desplazamiento necesario y se encalla en algunos puntos del escenario. La cámara de *Shadowman* demostró que no sólo Nintendo sabe "hacer" cámaras decentes. Esperemos que los genios de Rare hayan puesto a punto la suya antes de la fecha de salida.

Y tenemos buenos motivos para creer que lo harán. Al fin y al cabo, son los muchachos de *GoldenEye* quienes están al cargo, y *Donkey Kong* se está transformando en el exponente definitivo de su ingenio. Al menos hasta que aparezca *Perfect Dark*. Estas Navidades van a ser fantásticas. ¡Nos morimos de ganas de verlo!

CONTINUARÁ... En el próximo número te ofreceremos la *review* de *DK64* más gigantesca que se pueda encontrar...

Las investigaciones especiales de *M64* pueden llevarnos a recorrer medio mundo. Esta vez, nos fuimos a Japón para jugar a *Zelda Gaiden.*



INVESTIGACIÓN ESPECIAL

Llega la continuación de *Zelda*: los usuarios de la N64 están de enhorabuena. *Mejores noticias, imposible...*

ZELDA

LA FICHA

ZELDA GAIDEN	
DE:	*Nintendo*
TAMAÑO:	*256Mbit*
JUGADORES:	*1*
MEMORY PAK:	*No*
EXPANSION PAK:	*Sí*
RUMBLE PAK:	*Sí*
GB PAK:	*No*
DISPONIBLE:	*Lanzamiento mundial en marzo*
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Escucha atentamente. ¿No lo oyes? Es el sonido de millones de personas suspirando por *Zelda Gaiden*, la secuela que viene a complementar la obra maestra que rompió el molde: *Ocarina of Time*.

Estamos tan nerviosos como el que más, sólo que nosotros ya hemos tenido la suerte de jugar con él. Para tan grato privilegio, tuvimos que hacer cola durante una hora, pero valió la pena, porque la feria Spaceworld organizada por Nintendo representaba una oportunidad única para probar, directamente, la secuela del Mejor Juego de Todos los Tiempos™. No nos defraudó en absoluto. *Zelda Gaiden*, nos transporta a un Hyrule alternativo e incluye más sorpresas de las que jamás hubiéramos podido imaginar. Hasta marzo, el mes previsto para su lanzamiento mundial, el tiempo se nos va a hacer interminable.

¿Te mueres de ganas por descubrir las últimas hazañas que Link tiene preparadas para ti? Pues nada, sigue leyendo...

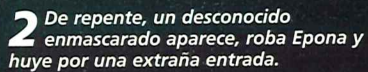


SEGUIR EL HIELO

¿De qué va Gaiden? Aquí tienes un breve resumen...



1 *Link va tan feliz por el bosque, a lomos de Epona. La tranquilidad, sin embargo, pronto se verá interrumpida...*



2 *De repente, un desconocido enmascarado aparece, roba Epona y huye por una extraña entrada.*



3 *Link le persigue, y va a parar a un Hyrule muy diferente y extraño.*

4 *Link debe salvar a este otro Hyrule de la Luna, que va a chocar con la Tierra. En la aldea principal, se encuentra esta inmensa y ornamentada torre del reloj, que cuenta los segundos que quedan para el impacto...*



¡VIVA LA MÚSICA!

Por suerte, en Zelda Gaiden *la música tiene tanta o más importancia que en* Ocarina of Time. *Porque en vez de haber sólo una ocarina, dispones de toda una variedad de instrumentos, a tocar según la máscara que Link lleve puesta en ese momento (ver la sección «El hombre de las mil caras» en la página siguiente).*



EL CUERNO DEKU

Cuando Link se transforma en una maleza Deku, puede utilizar este raro artilugio formado por varias trompetas. Si te fijas, tiene un asombroso parecido con el instrumento-gramófono que poseía el extraño hombre del molino en *Ocarina of Time*.

LOS TAMBORES GORON

Transformado en Goron, Link puede aporrear estos tambores de estilo bongo. Los instrumentos asociados a una tribu se usan para conseguir ayuda; por lo tanto, los Tambores Goron serán útiles cuando se quiera persuadir a los Gorons del universo paralelo para que ayuden a evitar el impacto lunar. Asimismo, los instrumentos servirán para transportarte a localizaciones diferentes, como sucedía en *Ocarina of Time*.



GAIDEN



GO! GO!

EL NUEVO HYRULE
El Hyrule paralelo es un lugar bien distinto del Hyrule que conocemos y nos encanta. De hecho, es completamente diferente. Los entornos de *Zelda Gaiden* son nuevos (el mejor que hemos visto hasta ahora es una maravillosa aldea cubierta de nieve) y las mazmorras son totalmente diferentes. Quizás te cruces con algún personaje que hayas visto antes, pero, aparte de esto, todo lo demás es nuevo y especial. Por ejemplo, le echarás otra carrera a caballo al Ingo alternativo, sólo que esta vez podrás retar también a otros personajes, todavía sin especificar. La emoción y la impaciencia nos embargan.



EL HOMBRE DE LAS MIL CARAS

Seguro que te acuerdas de la secuencia en que Link, siendo niño, comercia con las máscaras de la tienda de la Máscara Feliz (Happy Mask Shop) en *Ocarina of Time*. No era una parte crucial del juego, pero sí muy divertida. Bueno, pues en *Zelda Gaiden*, no se puede restar ninguna importancia a las máscaras. Tanto es así que el juego entero gira en torno a ellas, porque cuando Link se enfunda una máscara se convierte en lo que ese careto representa y adopta nuevas habilidades. Aún más sorprendente, puedes encontrar y utilizar unas 20 máscaras diferentes.

LA MÁSCARA ZORA

De las tres máscaras que hemos visto puestas a Link hasta ahora, Zora es la más impresionante. Lo transforma en una de las criaturas anfibias de Ocarina of Time, por lo que Link puede nadar con una agilidad y velocidad pasmosas. De hecho, se parece más a un vuelo subacuático; y es una opción de juego muy buena, además de divertida. Realmente útil en la sección donde tienes que seguir el ritmo a unos rápidos castores y eso, mientras recoges madera para su madre.



Zora, una de las tres máscaras que vimos a Link enfundarse en Spaceworld.

Pulsa A y verás el chapuzón que se pega.



Link recoge madera a la deriva en una carrera contra los castores. A la izquierda de la pantalla, el tiempo, y debajo, el número de troncos. Pero, por lo que se ve aún no domina la técnica.

LA MÁSCARA GORON

Una transformación realmente aterradora: Link se pone la máscara Goron y ésta se suelda a su cara, mientras su cuerpo se hincha hasta quedar más duro que una piedra. ¡Qué asco! Con su característica capucha verde que le distingue de los demás Gorons, Link es ahora mucho más fuerte, pues es capaz de levantar rocas y pedruscos; y, además, puede encogerse en forma de bola para después rodar por el suelo a gran velocidad. Lo que resulta muy útil, pues en una parte del juego participas en una carrera de mil demonios contra otros Gorons.



La inconfundible capucha verde le delata.



¿Que hay que levantar una pesada roca? ¡Ningún problema!, para eso está Link en versión Goron.

LA MÁSCARA MALEZA DEKU

Sí, de verdad, ahora puedes transformarte en la criatura más exasperante de *Ocarina of Time*. Y aunque nunca se te hubiera pasado por la mente que convertirte en una maleza Deku te reportaría alguna ventaja, pues eran más bien cobardes y débiles, puedes sacarle un gran provecho. Además de poder lanzar frutos secos con su nuevo hocico, Link puede también utilizar diversas variedades de plantas para volar y deslizarse por el Hyrule alternativo. Las áreas frondosas en las que se forman las malezas Deku pueden servirte para saltar muy alto, como los puntos de vuelo de Banjo-Kazooie.



Cuando no puedas alcanzar un lugar muy alto, la solución es bien simple: ponte la máscara de maleza Deku, agárrate a una flor y sube flotando.



Convertido en una maleza Deku, Link adquiere la capacidad de caminar sobre el agua.

Cómo se hace una continuación del Mejor Juego de Todos los Tiempos™? ¿Cómo pueden arreglárselas para que el juego salga un año y pico después que el original? ¡Ah! Pero, eso es justo lo que Nintendo ha hecho. Gracias al venerado Miyamoto, se ha creado un juego que es el vivo retrato de su hermano mayor.

Por supuesto, ayuda el hecho de que el equipo de diseño de *Gaiden*, que se puso manos a la obra nada más acabar *Ocarina of Time*, ya dispusiera de una pila de material con el que poder trabajar. Es opinión generalizada que hubo un montón de áreas y miniaventuras que simplemente por falta de tiempo, o espacio, no se pudieron incluir en *Ocarina of Time*, y que son esas partes (adaptadas a tal extremo que rayan en la perfección, como no podía ser de otro modo) las que componen el grueso de *Gaiden*.

Sea como fuere, *Gaiden* no es una fiel continuación de *Ocarina of Time*, sino más bien una «historia complementaria». Es decir, corre paralela a la anterior aventura y, por lo que hemos visto, transcurre en un Hyrule alternativo o paralelo. La Luna se aproxima a la Tierra y si cae en Hyrule, será *el* fin. Link esta vez no habrá de rescatar a Zelda de otro secuestro más, sino evitar la gran catástrofe.

¿De qué manera? Nadie lo sabe a ciencia cierta (por ejemplo, no se sabe si una mente retorcida anda detrás de todo esto, aunque el desconocido enmascarado que sale al principio del juego parece cumplir los requisitos), pero lo que sí sabemos es que las máscaras que transforman por completo el aspecto desempeñan un papel muy importante en el juego. Link deberá utilizar diferentes máscaras si quiere que los distintos personajes con los que se va encontrando le presten ayuda, y si tarda demasiado, entonces se acabó el juego.

TECNOLOGÍA

Link deberá utilizar diferentes máscaras si quiere que los distintos personajes le presten ayuda, y si tarda demasiado, entonces se acabó el juego.

Como ves, es sólo cuestión de tiempo que la Luna choque con la Tierra, un hecho irritante para aquellos que disfrutan explorando el inmenso Hyrule. Aunque las buenas noticias son que puedes *comprar* tiempo a algunos personajes, con lo que podrás prolongar tu búsqueda y darte un respiro. El nuevo contador que aparece en la parte inferior de estas capturas de *Gaiden* es una especie de reloj de sol, y te muestra el tiempo que ha transcurrido y el que te queda hasta la hecatombe. Suponemos que la consecuencia directa de comprar tiempo va a ser retrasar el momento del impacto Luna-Tierra.

Por otro lado, conocerás a un montón de nuevos personajes, y otros te resultarán familiares aun cuando hayan cambiado de *look*. En Spaceworld, nos encontramos con Mr. Ingo y Zelda y, por raro que parezca, también descubrimos una Navi en versión perversa. Además, para que haya más información en pantalla y una mayor velocidad de *frames*, el juego utilizará los 4 MB del Expansion Pak (de forma parecida a *Donkey Kong 64*). A modo de ejemplos sirvan la lucha contra seis Stalfos a la vez y un bosque *repleto* de árboles que hemos visto. Fantástico.

En la actualidad, *Gaiden* se encuentra en una fase media del proceso, pero por lo que parece el juego va a estar terminado a tiempo para su lanzamiento mundial en marzo del 2000. Prepárate a ver más, mucho más de *Zelda Gaiden* muy pronto y ¡sólo en las páginas de *Magazine 64*!

PAPILLA DE MONSTRUOS

Además de muchas caras conocidas (como las de los Zoras y Gorons), Zelda Gaiden nos presenta a muchos otros personajes con los que interactuar y combatir. Aunque ya hemos luchado con un mogollón de Stalfos y otras criaturas en Spaceworld, sin contar Tektites y bestias de hielo, hay un montón de cosas que aún no hemos visto, como plantas pantanosas enormes que devoran hombres y blobs gigantes de aspecto gelatinoso que absorben a sus enemigos. Nuestra favorita es la familia de castores. Todos maravillosos.



△ No hemos divisado ninguna arma nueva (claro que el juego aún está a medio acabar).

▽ En la parte inferior de la pantalla hay un reloj de sol.

△ Los jefes de Zelda Gaiden son más grandes y más malos. Aquí Link se enfrenta a un monstruo multicolor.

Entre los nuevos entornos se cuenta esta aldea totalmente nevada. ▷

▽ Llevando una máscara, Link puede tocar más instrumentos.

◁ Epona vuelve, por supuesto, aunque esta vez el joven Link puede montar su corcel.

▷ El Expansion Pak aumenta el escenario. Ahora, muchos más árboles pueblan los campos de Hyrule.

▽ Navi todavía te advierte del peligro, pero Link también se topa con un hada mala.

△ Otro jefe aterrador. Debe de doler un montón cuando una de esas garras en forma de tenaza te atrapa.

En este puzzle, Link (con la máscara Deku) habrá de flotar de plataforma en plataforma. ▷



crónicas desde el SPACEWORLD Tokyo '99

La feria de los videojuegos Spaceworld '99 fue el lugar escogido para desvelar los enigmas del esperado 64DD. Y nosotros estuvimos para contártelo.

En Nintendo no se habla últimamente de otra cosa que no sea el 64DD, un disk drive para N64 con el que la consola podrá aumentar su capacidad, y combinado con una memoria de gran tamaño, favorecerá la aparición de juegos mejores y más extensos así como de un montón de añadidos para títulos ya existentes.

Pero lo cierto es que muchos de los juegos que en un principio estaban destinados a formar parte de la 64DD (como *Ocarina of Time*) acabaron haciendo su aparición en formato cartucho clásico. Ahora que el disk drive tiene ya prevista una fecha de lanzamiento para Japón, (el 1 de diciembre) la pregunta es: ¿Cuál es la situación actual de la tan preciada nueva pieza para la N64 y cuáles son los juegos que usarán este nuevo formato?

La primera aparición pública de la 64DD en Spaceworld tenía las repuestas... y nosotros todas las preguntas.

GO! GO!

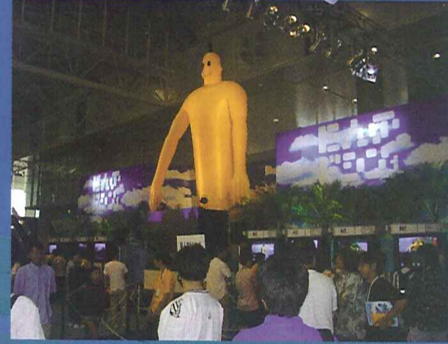
DOSHIN THE GIANT



Si alguien en la feria dudaba que la 64DD tenía el potencial para introducir un nuevo tipo de juego, la aparición de un gigante amarillo y un poco patoso seguro que le calló la boca. *Doshin the Giant* es asombrosamente original, un festival visual y toda una diversión.

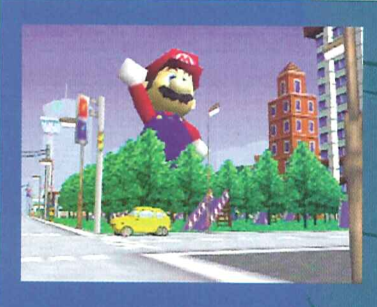
Juegas como Doshin, que avanza a tropezones por una aldea ayudando a los habitantes. Sus buenas obras (aplanar la tierra y recoger materiales de construcción) harán que los lugareños te lancen corazones, que te ayudarán a crecer, mientras que las malas (como lanzar a un hombre al mar) harán que Doshin se vaya encogiendo y que su piel adquiriera una malévola tonalidad rojiza. Creemos que la idea es alcanzar el equilibrio perfecto entre el bien y el mal. Más o menos. Nos lo pasamos bomba jugando a este juego (pisoteando bichos, arrancando árboles y removiendo la tierra con esas enormes manazas).





Es interesante mencionar que el reloj interno de la 64DD hace que la aldea siga con su ritmo normal de vida aunque la máquina esté apagada. Ya hay dos secuelas 64DD previstas ("Black" y "White") que añadirán datos al disco original y alterarán algún aspecto del juego.

SIM CITY 64



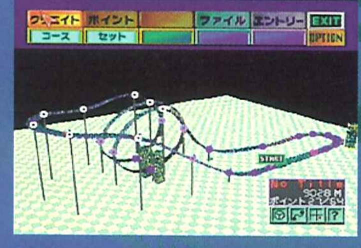


Doshin no era el único gigante que se paseaba derribando edificios por Spaceworld, ya que esta versión actualizada de *Sim City* para la 64DD nos trae a un Mario enorme que pisotea las ciudades que tú has construido. A diferencia de versiones previas, *Sim City 64* está disponible íntegramente en CD, lo cual significa que, por increíble que parezca, puedes hacer un zoom y ver tu ciudad como un peatón más.

Los detalles son asombrosos, desde coches que circulan con los faros encendidos hasta peatones que pasean apaciblemente por la calle. Y con el Capture Cart, un programa que permite a la 64DD cargar imágenes desde el vídeo, la tele o desde una cámara digital, puedes cambiar sus caras por la tuya. Se construyen casas y carreteras, los ciudadanos se quejan de los impuestos, hay terremotos y tú dispones de un completo repertorio opciones para ayudarte a progresar a medida que vas avanzando en el juego. No lleva a la 64DD hasta el límite pero es de lo más simpático y atractivo que hemos encontrado.



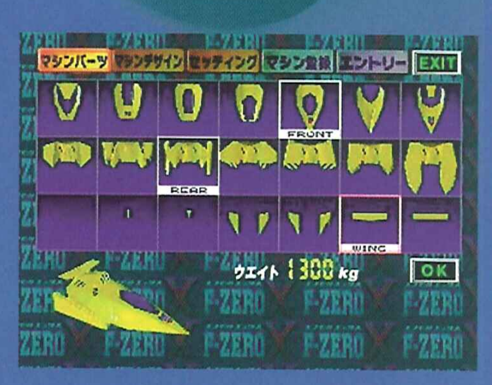
F-ZERO X EXPANSION KIT



Por fin cayó en nuestras manos esta extensión 64DD del original *F-Zero X* y apenas podíamos contener la emoción. Tiene todo lo que esperábamos y más (un editor de pistas y una opción para poder crear tus vehículos con todo lujo de detalles).

Después de haber conectado la N64 y la 64DD, dos nuevas opciones aparecerán en el menú principal de *F-Zero X*. La primera, "Course Edit", te permitirá diseñar las carreras empleando prácticamente el mismo sistema que utilizaron los desarrolladores de *F- Zero X* para crear las originales. Puedes añadir todo lo que te de la gana en la cuadrícula 3D: saltos, turbos, túneles y aquellos pasadizos mortales de la Blue Track original. Nosotros diseñamos una carrera horripilante, con tres loops completos de 360° y curvas con grandes desniveles. Después la probamos...y nos la pegamos, claro.

Con la segunda opción del menú, "Create Machine", podrás retocar tu vehículo. A tu disposición hay una amplia variedad de cabinas, deflectores y alerones entre los que escoger y también tienes un variado catálogo de pinturas para darle color a tu máquina. Con espacio en el disco para 100 vehículos y carreras (y tres vehículos fantasma por pista) el potencial es ilimitado. ¡Ah! Por cierto, el kit trae dos nuevos campeonatos. ¡Nos encanta!





THE STUDIO TRILOGY

En Spaceworld tuvimos la oportunidad de probar las versiones definitivas de la trilogía creativa 64DD.



Paint studio

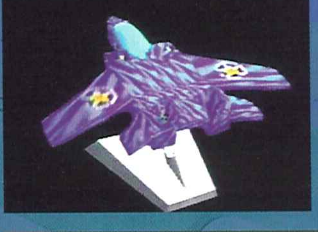
Paint Studio está al nivel de la carísima manipulación software de PC. Además de las pinceladas y formas habituales existe la opción de texturizar y añadir filtros (efectos como relieve, pixelado u ondulaciones) y hacer varias secuencias de un dibujo para animarlo. Dispones incluso de un conjunto de escenas 3D prerrenderizadas que puedes manipular a tu antojo y utilizarlas como fondos o también pasear por ellas en primera persona.

Polygon studio

Polygon Studio se parece a *Paint Studio* pero utiliza principalmente formas en 3D en lugar de 2D. Empiezas con cubos y cilindros muy sencillos, con el analógico modificas la forma según tu inspiración y para terminar lo forras con la textura que más te guste. El potencial es enorme (durante la muestra, los de Nintendo explicaron cómo crear un Pikachu en 3D y guardarlo en tu propia consola).

Talent studio

Talent Studio es un poco más complicado. Para utilizarlo necesitas la imagen de una cara, que puedes escanear para el juego con el *Capture Cart* o con la Game Boy Camera. Cuando tengas esa cara la colocas en un cuerpo en 3D y le haces bailar, jugar a béisbol o hacer teatro. No nos parece tan útil como los anteriores, aunque debemos admitir que ver una versión nuestra bailando en la pantalla fue desternillante.







Por sí solos, estos juegos creativos son algo limitados, pero imagínate ser capaz en un futuro de incorporar tus propios personajes y paisajes en juegos que se presten a ello... o poder crear tus propios juegos para la N64. Estamos seguros de que los de Nintendo tienen grandes planes para estos títulos de 64DD.





Y EL RESTO...

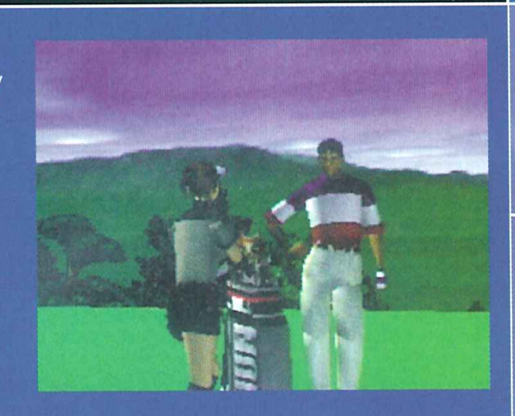




El nuevo juego de estrategia de Seta, *Ultimate War* es una visión terriblemente realista de una hipotética guerra futura. A diferencia de otros simuladores de guerra, en éste puedes ver tus tanques y tropas en el mapa isométrico de calidad fotográfica y mover a tus pelotones con suaves movimientos del stick analógico. Después, gracias a las cámaras que hay repartidas por todo el campo de batalla, puedes observar como se desarrolla la guerra a tiempo real y en tres dimensiones. Verás como *Ultimate War* saca el máximo provecho a la posibilidad de organizar batallas multijugador a través de la conexión a internet que ofrece la 64DD.

También echamos un vistazo a *Japan Pro Golf Tour*, un precioso juego de golf con 10 recorridos, un montón de estrellas reales del golf y una opción para crear a un jugador.

Yousuke Ide´s Mah-Jong School tampoco nos pasó desapercibido. Se trata de un juego de *mah-jong* (un juego de mesa chino parecido al dominó) para principiantes.







planet REVIEW

LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego fantástico y absolutamente imprescindible.	Se merece una oportunidad. Un título excelente.	Tiene algunos defectillos, pero la diversión está casi asegurada.	Bastante defectuoso; no vale la pena que te molestes.	Lamentable. Huye como si de la peste se tratara.

Pokémon

De: Nintendo **Precio:** No disponible **Guardar:** Cartucho **Enlace:** Sí **Color:** No **Disponible:** Sí

Puedes llevar tus seres a un centro Pokémon para una recarga gratis.

Nuestro Bulbasaur no acabará fácilmente con este Charmander.

Entrena en los ocho gimnasios Pokémon como éste.

En cada ciudad encontrarás una tienda con mercancías variadas.

Ten cuidado. Capturar un Pokémon fuerte con uno débil es difícil.

INTERCAMBIO DE POKéMON

Es el juego más popular que hemos conocido después del "piedra, papel, tijera" y el escondite juntos. Tu vida no volverá a ser igual...

1 conectarse

Acércate al Centro Pokémon más cercano y habla con la chica del Cable Club. Ella te dejará conectarte con la Game Boy de tu amigo. Así, podéis intercambiar monstruos o divertiros peleando entre vosotros.

2 confirmar

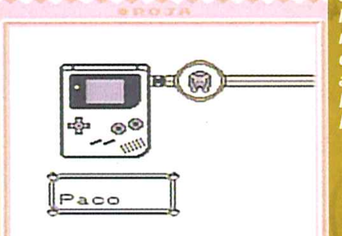
Encárate con la consola que está en el centro de la pantalla y pulsa A para confirmar la conexión. Una nota curiosa: en ningún momento puedes saber lo que hace el otro jugador. Simplemente lo ves ahí, catatónico.

3 negociar

Tienes que acordar un intercambio justo. Así, Machote, después de un tira y afloja con Drono para deshacerse de su pequeño y valiente Raichu, ha decidido cancelar el trato y dejarlo para más tarde.

4 ¡Adiós...!

Al final Paco sí acepta cambiar su Clefairy por el Raichu que le ofrece Machote. ¿Cómo podemos decir adiós a un Pokémon del nivel 60 sin que nos afloren las lágrimas a los ojos?

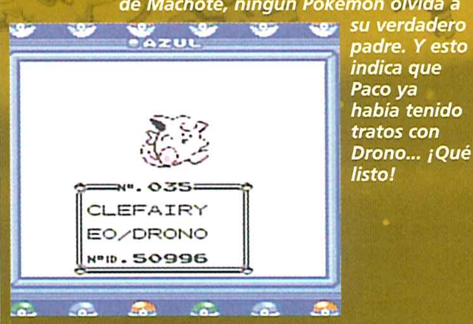


5 ¡...y adiós!

Machote tiene que despedirse de su Raichu. Como lo ha criado a partir de un simple Pikachu, existe un lazo parental entre el antiguo dueño y el monstruo intercambiado. Qué conmovedor.

6 siempre

Pero, mirad... aunque el Clefairy haya pasado a vivir dentro de la Game Boy de Machote, ningún Pokémon olvida a su verdadero padre. Y esto indica que Paco ya había tenido tratos con Drono... ¡Qué listo!



Recuerda elegir muy bien entre tus seis pokémon a la hora de afrontar un combate.



Cuando estés en problemas, recuerda revisar tu listado de adquisiciones; puedes encontrar alguna ayuda.

Y aparte de pegar, también sabe nadar. Es genial.

Ya era hora! Un año después de estrenarse la versión norteamericana, y casi cuatro después de la versión original japonesa, el fenómeno Game Boy más sensacional acontecido después de *Tetris*, llega al único lugar del mundo que le faltaba por conquistar: *Pokémon*.

No te engañes, esto no es un simple juego. Es una fiebre de coleccionismo, cría e intercambio que ha hecho que decenas de norteamericanos se abalancen a los torneos de Pokémon para intercambiar sus seres con jugadores famosos. Es una gran acción de márketing con la que podrás volar en aviones Pokémon, cargar la Game Boy con baterías Pikachu y contemplar la serie de dibujos animados de Pokémon. Y, sobre todo, es de Nintendo, la compañía de videojuegos más rentable del mundo.

Los cartuchos de Game Boy que se hallan en el ojo del huracán son *Pokémon Rojo y Azul*. El objetivo consiste en capturar a 150 monstruos distintos, y para lograrlo hay que negociar con alguien que posea la otra versión del juego, porque los dos cartuchos contienen criaturas ligeramente distintas. Para empezar, tienes que enfrentarte a un RPG largo y absorbente, que te exige tantas horas de juego como cualquier otro título para consola. El reloj incorporado al juego te indica cuánto tiempo has pasado en la Isla Pokémon, solo o realizando negocios, y si tienes algunos amigos lo bastante entendidos en *Pokémon*, superarás las 60 horas sin apenas darte cuenta.

Al inicio del juego, tienes que elegir un pokémon gratuito entre los tres que están disponibles. Tu elección será fundamental para que el juego aumente en facilidad o dificultad. Tienes un Bulbasaur, un Squirtle y un Charmander, que representan, respectivamente, la Hierba, el Agua y el Fuego: sólo tres, entresacados de quince categorías distintas. Si eliges al Bulbasaur, podrás superar con mucha mayor facilidad el enfrentamiento con el primer monstruo jefe, mientras que los otros dos se convierten en criaturas mucho más poderosas que el primero en etapas posteriores del juego. Tras elegir a tu primera mascota, sólo te quedan 149.

GO! GO! ▷

PIKA-PIKA-PIKA-CHU!

Cuatro pasos para capturar al Pokémon que más gusta a todo el mundo.

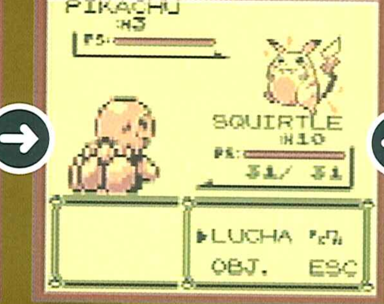
1 Encontrar al Chu

No es tan fácil como parece. Lo puedes hallar en el Bosque Verde, pero son raros y esquivos. Nosotros hemos encontrado este Pikachu casi por milagro, luego de dejar escapar dos. ¡Por fin!



2 Ir por el Chu

Debes tener mucho, mucho cuidado. Un monstruo poderoso matará al Chu con el primer ataque. Hemos venido preparados para la situación: usaremos los ataques debilitadores con el látigo, de nuestro Caterpie, y el veneno de Weedle.



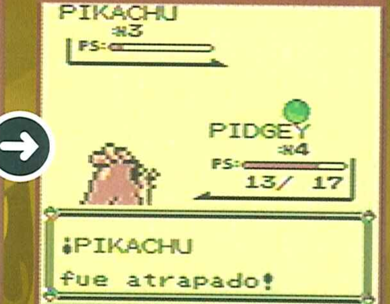
3 Capturar el Chu

Tras emplear un ataque leve con ácido para rebajar la puntuación de salud del Pikachu dormido, hemos logrado capturarlo con una poké Ball. Nos costó varios intentos. Muchos de los Pikachus perecen accidentalmente.



4 Convertirse en el Chu

Una vez que, por fin, hemos capturado al Pika salvaje, tenemos que cuidarlo y entrenarlo. Podemos subir sus cifras colocándolo en el primer puesto de nuestra lista de combate Pokémon. Así lo convertiremos en una terrible máquina de lucha.



GUARDERÍA POKéMON

Si tienes tantos Pokémon que no los puedes llevar contigo, el centro guardería de Isla Pokémon se hará cargo de ellos. Sólo tienes que confiar a tu guerrero al señor del sombrero y salir en busca de más aventuras. Cuando regreses, tu monstruo habrá crecido algunos niveles y podrás recobrarlo previo pago de una pequeña cantidad.

La encontrarás fácilmente. Y es buena idea dejar lo antes posible a un Pokémon en la guardería. ▷





◁ *El crecimiento de tu monstruo depende del tiempo que pase aquí. El tiempo de juego se mide en pasos, por lo que, cuanto más andes, más crecerá tu Pokémon.*

Los otros pokémon viven en áreas distintas de la extensa Isla Pokémon. Pero, aunque supieras dónde se encuentra la especie que te interesa, no tienes ninguna garantía de encontrarla. El Pokémon habita áreas de hierbas altas y en espeluznantes corredores de ciertos edificios. Si sólo quieres ir de A hasta B, encontrarás carriles de bicicleta seguros, pero si te apartas del camino prefijado, encontrarás un Pokémon al cabo de unos segundos. Entonces es el momento de pelear. Tienes que derrotar al Pokémon salvaje.

Cuando lo hayas dejado rendido, podrás capturarlo en la Poké Ball y pasará a pertenecerte. Si le das demasiado fuerte, se desmayará (los Pokémon no mueren en combate) y habrás perdido la oportunidad de capturarlo hasta que encuentres otro.

El sistema de combate por turnos se parece al de la mayoría de RPG, con el suspense añadido de que nunca sabes cuáles serán los cuatro movimientos de tu adversario. Como los monstruos crecen y cambian, difícilmente encontrarás dos iguales. Al luchar adquieren experiencia y nuevas habilidades, por lo que puedes descartar uno de tus movimientos para dejar espacio a los nuevos. También adquieres otras habilidades al conectarte a los ordenadores de otros maestros, pero recuerda que ninguno de los monstruos puede disponer de más de cuatro técnicas a la vez.

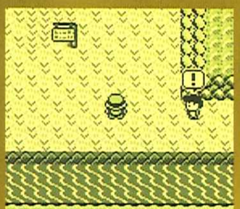
Y así se desarrolla el juego, que abarca diez ciudades, un sistema de cuevas, ocho enemigos jefe y un número incontable de pequeñas misiones, edificios ocultos, personajes y encuentros. Cuando hayas derrotado a todos los monstruos jefe, te quedará la peligrosa y traicionera Indigo Plateau. Si tienes éxito, habrá llegado el momento de los Elite Four y la oportunidad de entrar en las cuevas donde habitan los más esquivos de los Pokémon. Y en el improbable caso de que encuentres todo lo que puedes encontrar, te quedará el modo de combate para dos jugadores, las derivaciones para N64 de próxima aparición y los futuros *Pokémon Gold* y *Silver*, que llevarán a tus amados Pokémon hasta nuevos niveles evolutivos.

Es el juego más importante de la Game Boy; una compra imprescindible.



¿ME ESTÁS MIRANDO?

Tu principal fuente de ingresos serán los combates con otros jugadores. Vas a encontrarte con cientos de aspirantes que te retarán a entrar en su campo de visión. No puedes esquivarlos, porque están situados de tal manera que no puedes pasar de largo, pero si los derrotas, ganas puntos de experiencia para tus Pokémon y dinero. Y así, todo el mundo queda contento.





Has llamado la atención de este pretencioso entrenador, y tendrás que mostrar quién es el más fuerte.



¡Oh, está apostando duro! No sé si saldremos de ésta.



Hemos podido escapar de su ataque...por suerte.

Je, je, mira cómo tiembla...





Tras la victoria, le aligeraremos la billetera.



ACEPTA EL RETO

Cuando has logrado llegar a ciertos lugares difíciles en cada nivel del mundo Pokémon, verás que empieza a aparecer una serie de personajes extraños. No te dejes intimidar por su apariencia, pues lo que importa realmente es la estrategia que usan para superarte. Una vez te han descubierto, ya no puedes negarte a enfrentarlos y en algunas ocasiones tendrás que usar tus ítems especiales. Recuerda que en los retos no puedes capturar los Pokémon de tu adversario, así que no desperdicies las Poké Balls.







COMPRAS A GO-GÓ

Los grandes almacenes de Ciudad Azulona son el paraíso del criador de Pokémon. Aquí se encuentra casi todo lo que puedes necesitar para una buena campaña. Su especialidad son los objetos caros, como las piedras evolucionistas y los incrementos de capacidad, que en algunas ocasiones podrás obtener gratuitamente si hablas con la persona apropiada. Las tiendas más pequeñas de las ciudades menores son ideales para encontrar accesorios de caza imprescindibles como las Poké Balls (para capturar monstruos salvajes) y la utilísima poción repelente, que alejará a las criaturas cuando quieras explorar, sin que tengas que luchar cada diez segundos.





UNA VEZ EN LA VIDA

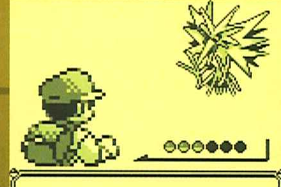
Hagas lo que hagas, no pierdas la oportunidad de capturar a uno de éstos... (Los capturamos cuando teníamos los cartuchos en inglés.)

Única oportunidad

Gyaoo!

Existen algunos Pokémon que sólo encontrarás una vez. Para saber cuáles son, toma nota: Mewtwo, Zapdos, Articuno, Moltres. ¿De acuerdo?

¡Auxilio!



¡Es el Zapdos! No te vamos a decir dónde lo encontramos, porque no queremos chafarte la sorpresa. Pero ojalá hubiéramos guardado el juego antes de iniciar el combate.

Pues vaya...



Visto con perspectiva, mandar a un Venusaur no fue buena idea. Como el polvo somnífero no sirvió para nada, tuvimos que tratar de librarnos de niveles de energía no mortales.

Uh-oh



El Venusaur no tardó en desmayarse tras la pelea con el Zapdos. No tuvimos otra opción que sacar a Silent Bob, el único Pokémon que seguía consciente. Qué gran error.

¡Zass!

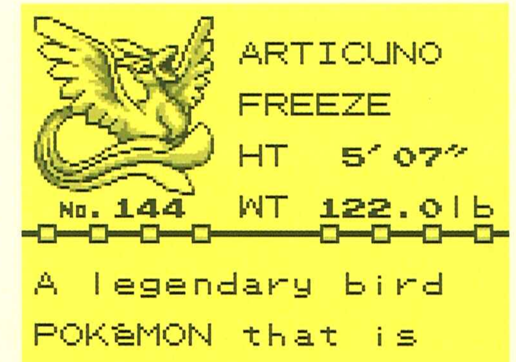


Con un solo cabezazo, Bob ha descargado toda su potencia y ha mandado volando a su enemigo a Villagolpe. Llevábamos dos horas sin guardar el juego. Maldición.

Pokémon

● POKÉRAROS

He aquí algunos de los Pokémon más caros de ver. Las imágenes las sacamos del cartucho americano, por ello los textos están en inglés. Ahora estamos persiguiéndolos en nuestros cartuchos en español. ¡A ver si los encuentras antes que nosotros! Los más raros aparecen sólo una vez, por eso te aconsejamos que cada vez que veas uno, guardes el juego antes de iniciar el combate. Así podrás volver a la situación anterior si accidentalmente pierdes o matas a la criatura. Reconocerás a estos Pokémon porque suelen estar en espacios abiertos, en lugares específicos, en vez de atacar al azar. Así que, cuando veas una criatura poco corriente al final de un largo túnel o laberinto, guarda el juego.





● MEW

Es el mítico Pokémon 151, y aunque aparece en los cartuchos norteamericanos y europeos, es muy difícil de conseguir. En Japón sólo pudieron capturarlo unos pocos privilegiados que lo bajaron hace un par de años de Space World. Te contamos a modo de curiosidad que Nintendo está preparando un acontecimiento especial en el Reino Unido para Semana Santa en el que los jugadores ingleses tendrán una oportunidad de bajar su propio Mew. ¡Qué suerte!



● SUBIR EL NIVEL

Si quieres subir el nivel de un Pokémon que no sea de competición, no es forzoso que utilices la máquina REPARTIR EXP., que distribuye entre todos tus Pokémon los puntos que has ganado al pelear con un rival. Pon al principio de la lista a un monstruo débil al que quieras entrenar. Como primera acción, podrás cambiarlo por un Pokémon más fuerte, y los puntos se repartirán entre dos y no entre seis.

● MISSINGNO

Encontrarás a este monstruo misterioso en unos pocos lugares, pero el mejor es Isla Canela. Ve al laboratorio de fósiles y negocia con uno de los profesores. Luego, sal y surfea por la costa oriental, cerca de la playa. Finalmente, encontrarás un ser acuático/volador llamado Missingno. Su imagen es defectuosa, pero finalmente se convertirá en un Pokémon normal. De todos modos, si capturas un Missingno, asegúrate de no guardar el juego. Guardar a un Missingno causará un gran caos en tu cartucho y no podrás participar en más batallas conectadas.

● CLONACIÓN

Este truco te permitirá conservar el Pokémon tras haberlo intercambiado. Entrega el Pokémon que quieras conservar a cambio de un espécimen sin valor (por ejemplo, un Magikarp). Inicia el intercambio y aguarda a que la GB, al recibir el Magikarp, retire el mensaje "esperar". Apaga la máquina. Cuando en la otra GB aparezca el mensaje "intercambio terminado", apágala también. Así, las dos máquinas conservarán al Pokémon que te interesa. De todos modos, es posible que este tipo de trucos, al igual que la captura del Missingno, causen anomalías en la memoria del juego, por lo que no recomendamos intentarlo a menudo.

● CÓCTEL ENERGÉTICO

Si quieres utilizar el Bulbasaur como monstruo inicial, puedes elaborar una sencilla combinación con germen de sanguijuela y sustancia tóxica (hallada en TM06). Tienes que usar el germen de sanguijuela en el primer movimiento, y luego el tóxico. El efecto combinado sorberá buena parte de la energía de tu enemigo.



Duke Nukem

De: Virgin **Precio:** 5.990 pesetas **Guardar:** Password **Enlace:** No **Colour:** Sí **Disponible:** Sí

La fama de Duke es imparable: los Zorgonitas lo han metido en su nave para extraerle el cerebro y los chicos de Torus Games, la compañía desarrolladora, se han exprimido el cerebro para meter al héroe en la Game Boy Color. Y con tanto exprimir, el resultado ha sido un delicioso zumo que te servimos en bandeja de plata.

Duke Nukem era uno de los pocos héroes famosos de los videojuegos que faltaban por entrar a la Game Boy; pero ahora, tras la aparición de *Zero Hour*, su estupenda secuela en N64, ha llegado su gran momento. En esta versión para la portátil de Nintendo no debemos esperar la experiencia de acción envolvente que ofrece *Duke* en sus apariciones para PC o consolas; pero la verdad es que el héroe exterminador de alienígenas, famoso por sus malos modales, mantiene su identidad en la pantalla de bolsillo. Esta versión no tiene nada que envidiar a sus hermanas mayores en cuanto a jugabilidad y violencia. La versión para Game Boy de *Duke Nukem* es un *scroll* lateral de niveles inmensos, lleno hasta el techo de enemigos, armas y tareas para cumplir, y con todo el color que puede ofrecer la portátil.

La acción comienza dentro de una nave alienígena en la que Duke está retenido. Una raza de extraterrestres llamados Zorgonitas lo han secuestrado por tener un cerebro privilegiado, que quieren usar (junto a otros grandes cerebros robados en todo el universo) como máquina de destrucción. Con un molar explosivo, Duke logra escapar de la celda, para luego apoderarse de un rifle. A partir de aquí corre peligro todo lo que se mueva dentro de la pantalla, incluidos guardias, zombis, babosas parasitarias, soldados Zorgonitas, gusanos explosivos y, claro, el mismo Duke.

Nuestro héroe tiene que empezar su recorrido barriendo con todo, y recogiendo las letras de su nombre que están emplazadas en los rincones más alejados de cada nivel. Hay hasta 25 tipos diferentes de enemigos y muchos de ellos te exigen distintas habilidades para acabar con ellos. Duke tiene que trepar escaleras, deslizarse por techos, subir en ascensor, agacharse, colgarse, saltar y hasta sacudirse, para atravesar las peligrosas instalaciones de los alienígenas enemigos.

El diseño de niveles es uno de los puntos fuertes del juego. No sólo están muy bien concebidos, ofreciendo ambientes variados y a la vez con un aire propio, sino que son enormes; y tienes que recorrer cada uno completamente para poder pasar al siguiente, pues para esto es necesario encontrar todas las letras del nombre de Duke.

No podía faltar en un título de Duke la combinación y el exceso de humor y destrucción. Independientemente de las limitaciones gráficas de una consola portátil, el título para Game Boy no carece de este elemento imprescindible en el estilo de los juegos del señor Nukem. Los Zorgonitas y, todavía más, los seres mutantes que ellos mismos han creado, son tan feos que es un alivio estético eliminarlos; pero también es tremendamente cómico, pues se desintegran desordenadamente, soltando pedazitos de su cuerpo cual chorizos y morcillas. Gracias a los desarrolladores de Torus Games, la Game Boy Color puede dar la bienvenida a uno de los personajes más irreverentes ante la muerte con todo colorido (tanto en la pantalla como en el rostro de los espectadores delicados).

4



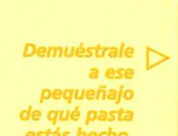
Ese tanque le queda a Duke como anillo al dedo.





Llama a Mulder y Scully, esto es una auténtica abducción.

Los zorgonitas intentarán lavarle el cerebro a Duke.





Demuéstrale a ese pequeñajo de qué pasta estás hecho.



Duke ha conseguido escapar. Ahora los que se esconden son los Zorgonitas.



La vena más salvaje de Duke también en tu Game Boy.

Por tierra, mar y aire. Él no tiene problemas para matar.

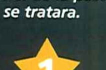
LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

5	4	3	2	1
Un juego fantástico y absolutamente imprescindible.	Se merece una oportunidad. Un título excelente.	Tiene algunos defectillos, pero la diversión está casi asegurada.	Bastante defectuoso; no vale la pena que te molestes.	Lamentable. Huye como si de la peste se tratara.







Tarzan



◁ Turok no tendría problemas con este bicho colgante. ¡Vaya blanco!

▽ ¡Montones de plátanos! Tarzan se vuelve loco por ellos.



De: Activision **Precio:** No disponible **Guardar:** Password **Enlace:** No **Color:** Sólo **Disponible:** Sí



△ Uy, uy, uy, que el jabalí te mira con malos ojos...

Escondiendo y buscando con el monito azul, Terk. ▷

De árbol en árbol, con el taparrabos puesto, el Rey de la Selva deja boquiabiertos a monos, leones y demás especies. Su misión: llevar las plataformas y los monos a las Game Boy de todo el planeta.

¡Y vaya si lo hace bien! La superioridad de *Tarzan* respecto a la mayoría de juegos de plataformas previamente existentes en este soporte queda patente desde el instante en que insertas el cartucho. Tiene mejor pinta, se mueve mejor y es mucho más rápido. Tu pequeño hombre-mono recorre la selva, desplazándose con suavidad, a una velocidad nunca vista. Le encanta ir de liana en liana y saltar de rama en rama. Más parece una ardilla loca que un hombre-mono. Dudamos que haya habido personaje más acrobático en la historia de la Game Boy.

Más avanzado el juego, asumirás el papel de Terk, el equivalente simiesco de Tarzán. Es un Señor de los Monos, musculoso y enorme. Hay poca diferencia entre ellos, aparte de su aspecto físico. Es entonces cuando los niveles se complican y la recolección de plátanos deja de ser un juego de niños. De todos modos, nunca es *demasiado* complicado y nos hemos divertido mucho paseando y recogiendo objetos por ahí. También hay un modo dos jugadores de encontrar cosas y una Paint Shop (*tienda de pinturas*) en la que es posible hacer *collages* e imprimirlos. Es un poco corto, pero impresionante.



¿Crees que estás a puntito de morir? ▷

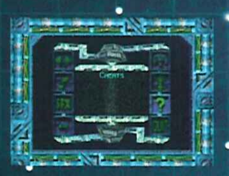
4


RELOJES
TIME FORCE
ULTIMATE CONCEPT WATCHES
9650-01M
10.000 PVP
ALUMINIUM SERIES
• Garantía internacional 2 años
• Sumergible 10 ATM
9647-03M
16.000 PVP
Registered trademark by TIME FORCE AG of SWITZERLAND
TIME FORCE ESPAÑA • Tel: 91 594 04 31

PRECEDENTES EN 64

Tuvimos una *Visión de Futuro* en el número 19. Desde entonces, lo hemos investigado, reinvestigado y re-reinvestigado.

¡ENGAÑA AL SISTEMA!
Como seguramente ya te habías imaginado, *Jet Force Gemini* emplea el fantástico sistema de trucos estrenado por *GoldenEye*, en el cual recibes *bonus* por la calidad de tu juego. Aunque las miras están puestas muy altas, pues has de intentar recoger cuantas cabezas de hormiga y oso te sea posible, vencer en las partidas de *bonus*, o acabar los niveles tan rápido como puedas. Si eso es pedir demasiado, Rare ha incluido secuencias de botones para trucos, así que disfrutarás de mucha acción aunque seas un desastre en *Jet Force*.





¡Allá vamos! Entremos en la mega defendida base militar de Ichor.



La ametralladora, el arma de los campeones. ¡Métele caña, Lupus!

Juno se piensa su próximo movimiento. ¡Ya se huele la matanza!



Detrás de esa caja se esconde una hormiga azul. ¡Jolín, qué inteligente!





¡Espectacular! Las proporciones del juego te quitan el aliento.



Alguien ha decorado la sala con tripas de insecto.

Diablillos voladores emergen entre la neblina.

Increíble pero cierto: *Jet Force Gemini* es el primer juego de Rare para la N64 desde *Banjo-Kazooie,* hace, aproximadamente, 15 meses. A pesar de todo, no ha pasado ni un solo mes sin que estos desarrolladores estuvieran en el ojo del huracán periodístico, algo que viene siendo habitual desde su irrupción en el panorama videoconsolero con *Blast Corps*. Y este año vienen fuertes: *Jet Force Gemini* será su primer gran lanzamiento para estas Navidades; pero están por llegar maravillas como *Donkey Kong 64.*

El reto al que se enfrenta este juego no es nada fácil: la gran reputación que lo precede, la vuelta de Rare y lo mucho que se está hablando de él lo envuelven en un halo de magnificencia del que nunca hemos dudado. Y es que a su calidad hay que añadir la fantástica noticia de que ¡el juego tendrá textos en castellano! De esta forma, Juno, Vela y Lupus resultarán mucho más cercanos (e inteligibles). En esta *review* te adelantamos algunas capturas en castellano. Y aunque otras están en inglés, no te preocupes, tu *Jet Force* estará plenamente traducido a tu lengua.



¡Oh, no! ¡Otra vez no, Vela! La sangre roja indica que has disparado a un aliado, a un pobre oso.

LA FICHA

JET FORCE GEMINI

DE:	Rare
TAMAÑO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible

JET FOR

Ya está aquí el súper juego de Rare con más insectos.

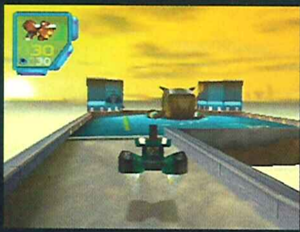

64
ANÁLISIS
JET FORCE GEMINI
64
STAR GAME
CE GEMINI
GO!
GO!

TÚ DECIDES

Cuando te apoderas de un arma enemiga, a menudo el juego te endosa munición para pistola, sin importar que ya tengas el polvorín atestado de ella. Por suerte, podrás persuadir al sistema para que te suministre otra munición más efectiva (por ejemplo, para la escopeta de plasma o la ametralladora). Lo único que deberás hacer es cambiar de arma (pasar a la que quieres recargar) justo antes de recoger la pistola del Drone muerto. Nueve de cada diez veces obtendrás una recarga para el arma que hayas escogido, aunque no te quede munición.

MÁS PODEROSOS

Cuando consigas que los tres personajes lleguen al palacio de Mizar, King Jeff (el rey de los Tribals) les reforzará para continuar con la segunda parte de la misión. Juno y Vela conseguirán cada uno una genial mochila de propulsión (Vela la lleva de manera un tanto peculiar) y Lupus (que ya podía volar) queda soldado a un magnífico tanque. Deberías tardar unas 12 horas hasta ahí, pero lo más difícil está por llegar...

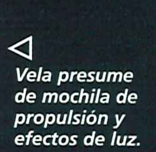




¡Qué pena! Floyd se queda sin reforzador.

Juno hace un buen papel en su traje de motorista intergaláctico.





Lupus, transformado en tanque, se convierte en un personaje de peso. Mejor no le busques las pulgas a este sabueso.



Vela presume de mochila de propulsión y efectos de luz.

Clave de acceso: HARDWARE

Resumen: Además de la pistola estándar de Jet Force, los miembros del equipo pueden acceder a otras 12 armas más. Esta selección de ocho debería de bastar para borrar la mueca de satisfacción de la cara de Mizar.

PARALIZADOR





UBICACIÓN: Spawnship

DESCRIPCIÓN: Arma de corto alcance que emite una descarga eléctrica y provoca parálisis temporal. Puede incluso causar la muerte.

INSTRUCCIONES: Utilícese como último recurso.



AMETRALLADORA





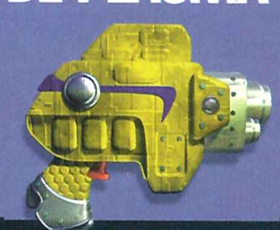
UBICACIÓN: Goldwood

DESCRIPCIÓN: Arma automática de varios cañones y disparo rápido. Devastadora con todo tipo de objetivos, pero en especial con las unidades aéreas.

INSTRUCCIONES: Reservar munición para objetivos más numerosos.



ESCOPETA DE PLASMA





UBICACIÓN: Goldwood

DESCRIPCIÓN: Capaz de efectuar un solo disparo rápido o cargas más potentes. Eficaz contra enemigos solitarios.

INSTRUCCIONES: Utilizar en combinación con la ametralladora.



LANZACOHETES





UBICACIÓN: Tawfret

DESCRIPCIÓN: El arma más potente del arsenal de *Jet Force*. Lanza tres cohetes a la vez que cuando explotan provocan una onda expansiva enorme.

INSTRUCCIONES: ¡Manténgase fuera del alcance de los osos!





EN BUSCA DE TRIBALS

Después de pasarte los primeros días haciendo pedacitos a cada Tribal que te vas encontrando, te darás cuenta de que en realidad estos animalitos son necesarios para acabar la partida. De hecho, nunca alcanzarás al malvado Mizar a menos que utilices una práctica ancestral de los Tribals, y la única manera de conseguirla es explorando cada centímetro de cada nivel. ¡Perdona la vida a esas criaturas peludas!

◁ *Una lluvia de estrellas indica tu éxito en el rescate. ¡Bien!*

▽ *El embajador se muestra ante ti de forma cordial.*

△ *Encontrar todo lo que necesitas para llegar hasta ahí no es fácil. ¡Localiza a esos osos!*

△ *Imágenes como ésta hablan de la calidad de los gráficos. En tu búsqueda, tendrás el placer de ver muchas escenas de esta categoría.*

RIFLE FRANCOTIRADOR

UBICACIÓN: Goldwood

DESCRIPCIÓN: Con la mira telescópica es imposible errar el tiro. Un impacto directo exterminará la mayoría de enemigos.

INSTRUCCIONES: Utilizar los botones C para esquivar mientras apuntas.

MISILES BUSCA

UBICACIÓN: Rith Essa

DESCRIPCIÓN: Misil de largo alcance capaz de seguir a varios enemigos, aunque también a unidades aliadas.

INSTRUCCIONES: Cancelar el disparo si el visualizador del objetivo es rojo.

BOMBAS RACIMO

UBICACIÓN: SS Anubis

DESCRIPCIÓN: Una gran explosión, seguida de tres minibombas equipadas con paracaídas. Ideal para una destrucción a gran escala.

INSTRUCCIONES: Utilizar para aniquilar secciones enteras de enemigos.

SHURIKEN

UBICACIÓN: Goldwood

DESCRIPCIÓN: Arma dotada de cuchillas termo dirigidas que decapitan a los Drones más pequeños. Sigue el rastro de varios objetivos. Se puede utilizar muchas veces.

INSTRUCCIONES: Recuperar el shuriken lanzado.

GO! GO! ▷

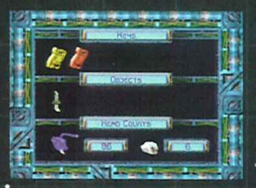
DIAMOND GEEZER
¿Andas escaso de munición? ¿O quizá de salud? Entonces, lo que necesitas son los servicios de Diamond Geezer, el robot de reabastecimiento. A cambio de unos pocos vales Mizar, puedes obtener un servicio completo y recargar todas tus armas, incluso las más difíciles de encontrar, como el misil busca y el lanzallamas. No te preocupes por el dinero, pues los vales Mizar se regeneran cuando vuelves a entrar en una área. Puedes localizar a Mr. Geezer en varios sitios, aunque lo más conveniente sería utilizarlo al final de Peak Walkway, accesible por la salida alternativa de SS Anubis.



CABEZAS VOLADORAS
Jet Force no es para nada una monería de juego. Si no, que le pregunten a los enemigos que se encuentran por el camino Juno, Vela y Lupus. Si te ensañas con ellos, verás que después de recibir un montón de



disparos, sufren alguna que otra dislocación craneal. De esta forma, verás cómo saltan por los aires algunas partes de su cuerpo dejando el suelo repleto de restos. Seguramente te habrán dicho que *Jet Force* es un juego que te hará perder la cabeza... ¡pero no de forma tan literal!



COMBATE A LOS JEFES

Hay un impresionante jefe esperando al equipo Jet Force al final de cada una de las tres rutas, y algo más especial una vez que los personajes se encuentran. Echemos una miradita al problema de Lupus con esos gigantescos insectos...

PREMONICIÓN

Cuando llegas a una sala como ésta, ya te imaginas que va a haber bronca. Un montón de munición, gemas de salud, y una entrada oscura que no presagia nada bueno...

INSECTOS

Y en efecto, nuestra intuición no nos engañaba. Porque aparecen no una, sino dos Mantis religiosas, provistas de misiles rastreadores y láseres. Ya puedes empezar a preocuparte.

ESTILO

Las luchas contra los jefes se parecen mucho a las de Lylat Wars: puedes moverte a izquierda y derecha para esquivar los misiles, pero lo importante es seguir en tus trece.



DAÑO

Esos malvados tienen pocas partes vulnerables, y sólo podrás alcanzarlas inmediatamente después de que una luz blanca se ilumine. La ametralladora va que ni pintada.

MUERTE

Si se te acaba la munición, estarás condenado al sufrimiento. El pobre Lupus luchó como un valiente, pero de nada le sirvió. Echaremos de menos sus aullidos.



Prácticas de Tiro

Evita desafortunados accidentes con los aliados gracias al sistema de identificación automática del enemigo.

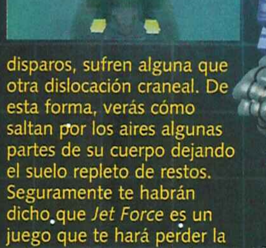
Identificar

Con ese tamaño es difícil pasar desapercibido; pero, por si acaso, el sistema de selección del objetivo identifica como enemigo al gigantesco Drone y lo resalta en color verde. Así no hay quien se confunda.



Apuntar

El lanzacohetes no posee un sistema de seguimiento, así que el punto de mira tendrá que quedar centrado con el visualizador del objetivo cuando sueltes los misiles.





Disparar

¡Derribado! Con un impacto directo, incluso un monstruo pesado como ése no podrá volver a levantarse. Dispárale otra vez, por si las moscas y verás qué fuegos artificiales.

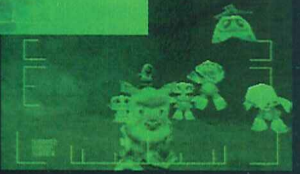
VISIÓN NOCTURNA

Cada personaje ha de apañárselas él solito para llegar a la fortaleza de Mizar. Juno caminará por un charco de lava, Vela se sumergirá en un laberinto subacuático y Lupus se enfundará unas geniales gafas de visión nocturna. Incluso puedes notar cómo la visión se hace más granulada cuando te adentras en los pasillos oscurecidos.



△ Los túneles se iluminan cuando le arreas unos tiros a una hormiga.

Los osos se alegran por la llegada de Lupus al pueblo. ▽



EN PERFECTO ESTADO

Lejos de ser un montón de chatarra voladora, Floyd es un androide para tener a mano.

Modo Cooperativo

Según Rare, este modo no es exactamente una partida cooperativa de verdad, pues está pensada para aquellas personas a las que el juego se les hace cuesta arriba. Un jugador controla al personaje principal como de costumbre, mientras que el otro consigue la mira de la pistola de Floyd y munición ilimitada. Se puede activar en cualquier momento presionando «Start» en el segundo mando de control. Así, es más fácil matar a los jefes.



△ *Floyd es inmune al fuego enemigo. ¡Ojalá lo fuera Lupus!*

△ *Un jugador se puede dedicar a navegar por el nivel, mientras que el otro liquida las hormigas con el doble láser de Floyd.*

Plataformas de Floyd

Súbete a una de las plataformas de Floyd, si la encuentras, y jugarás una sección contrarreloj a través de los ojos del androide volador. Lee detenidamente la pantalla con las instrucciones de la misión o podrías pasar por alto el segundo objetivo de la misión, imprescindible para ganar un premio de bonus.

1

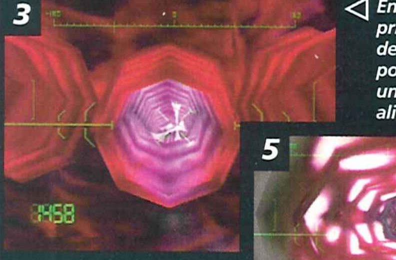


Lupus es lanzado al aire al pisar una plataforma de Floyd... ▷

2

△ *Tu objetivo es recoger ocho cadenas de ADN alienígena. ¿A qué esperas?*

3

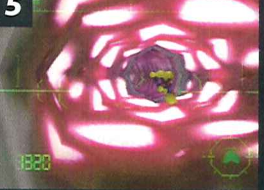


◁ *En el modo de primera persona, deberás viajar por el interior de un intestino alienígena.*

4

◁ *Evita los obstáculos. Morir no morirás, pero el tiempo es muy justo.*

5



¡Bravo! Has localizado tres cadenas de ADN en algún que otro músculo. ▷

6



Después de recogerlas todas, dirígete a la salida y recibirás un premio. ▷

¡QUÉ BELLO ES VOLAR!

Volar no tiene secretos. Te revelamos cuatro trucos para que puedas alzar el vuelo sin problemas y convertirte en un experto de la propulsión.

1 Cada plataforma de vuelo está astutamente diseñada para que consigas el combustible suficiente para llegar a la siguiente plataforma. En ésta repostas el máximo, ya que tienes un largo camino por delante.





2 Durante el vuelo utiliza impulsiones breves. Cuando hayas de bajar a un piso inferior, apaga los reactores y utiliza una impulsión más para acercarte despacio al suelo cuando ya estés a punto de tocarlo.

3 Pasa de disparar cuando estés en pleno vuelo, pues apuntar al objetivo es demasiado difícil. Si te atacan, aterriza cuanto antes y dispara desde tierra.





4 Cuando quede poco combustible, intenta llegar lo más alto posible en el menor tiempo. Con un poco de suerte, tendrás la altura suficiente para que la corriente te empuje a tu destino.

¡ACABA CON LOS OSOS!

Sí, claro, se supone que deberías salvarles, pero es que matarles es tan tentador... Te presentamos nuestros cuatro momentos favoritos, manchados con sangre de Ewok.

1. A PEDACITOS

Encuentra un montículo de hierba y saca el rifle de mira telescópica. Esta maravilla está pensada para liquidar de un solo disparo a Drones gigantescos, así que un Tribal no tiene ni la más remota posibilidad de escapar de una pieza.



2. EXPLOSIÓN EN GRUPO

Los Tribals se desplazan en grupos para asegurar tu liquidación una vez te cacen. Una bomba racimo les "sacará todo el jugo" y acabará con sus tentativas.



3. ¡QUÉ FASTIDIO!

Algunos Tribals te seguirán en cuanto te vean y no te dejarán en paz. Un disparo hará que se lo piensen dos veces. Unos cuantos más harán lo harán desaparecer.



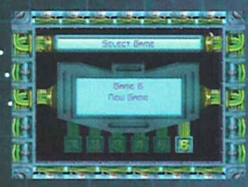
4. DOS POR UNO

Cuando un par de esas bolas peludas estén en la línea de fuego, lanza el shuriken. ¿Dos cabezas de un tiro? ¡Hurra!



GO! GO! ▷

DE MEMORIA
Hay seis casillas diferentes en las que grabar, cada una con sus propias estadísticas e información. Para guardar este acopio de información, Rare ha utilizado el mayor banco de memoria en cartucho jamás visto: 1 Mbit o, lo que es lo mismo, cuatro veces el tamaño de un Controller Pak de tipo estándar. No sabemos si necesitarás las seis, pero puede ser una buena idea si vas a dejar que muchos amigos utilicen el cartucho. Asegúrate de que ninguno de tus amigos utiliza tu casilla, no vaya a ser que pierdas todo lo guardado y tengas que volver a empezar el juego.





TÓTEMS
Para encontrar todos los objetos, niveles y personajes ocultos de las partidas multijugador, tendrás que buscar los tótems de bonus que hay escondidos en las esquinas más oscuras y los agujeros más profundos del juego. Cuando localices un tótem, lo único que sabrás es que un objeto de bonus ha sido activado en alguna parte. Para averiguar de qué se trata, echa un vistazo en los menús multijugador y busca algo que antes no estuviera ahí.



MEJOR RENDIRSE
La increíble inteligencia artificial con la que cuenta el juego incluye la cobardía. Algunos de los insectos con los que te tropiezas, en particular las hormigas azules, saldrán por patas si creen que no tienen nada que hacer contra tu arma; envíales un misil busca o una shuriken y verás qué rápido se dispersan. Mucho mejor, las hormigas amarillas a menudo bajan sus armas y se rinden ante el menor acto de provocación. No muestres ni un ápice de compasión.



MEJOR ACOMPAÑADO

Jet Force ofrece más partidas multijugador de lo que corresponde, aunque les pillarás gusto con el tiempo.

BATALLLA

El modo de batalla, un típico deathmatch, es el más interesante de la partida para cuatro jugadores. Al principio no estábamos muy entusiasmados con él, pero cuando insistimos nos fascinó. Aparecen un sinfín de personajes ocultos y puedes seleccionar un montón de opciones. Es muy difícil matar (cualquier arma de potencia inferior a un lanzamisiles provoca escasos daños) y la pantalla dividida en cuatro complica más el uso de los botones de control. El nivel Rith Essa es una de las mejores palestras de deathmatch que hemos visto últimamente.



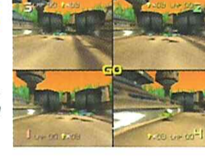
TIRO AL BLANCO

La partida de tiro al blanco es fabulosa, una versión reducida del clásico tiro al plato sin salir de casa. La finalidad de la partida es dar a cuantas más hormigas mejor (ellas son el blanco), pero esquivando a osos y sin gastar toda la munición. Es mejor con dos jugadores que con cuatro, pues así es más fácil seguir la mira del arma.



CARRERAS

Después de encontrar las carreras de bonus, podrás jugarlas en el modo multijugador.
Tendrás que acostumbrarte a los controles, puesto que en vez de utilizar un acelerador, sólo tendrás que empujar el joystick en la dirección que quieras ir. Esto representa algo diferente y eso siempre es de agradecer, aunque difícilmente desbancará a Mario Kart.





Jamás habías visto un shoot 'em up de aspecto tan magnífico. Calidad en estado puro.

Las granadas no sirven de mucho contra esos malvados insectos provistos de escudo.

Explosiones, tripas y un buen número de hormigas descuartizadas. El toque justo de violencia.

Un buen plano general de Vela.

¿Cuál será tu personaje favorito? Nosotros nos quedamos con Vela. Nos encanta su minifalda biónica.

Ha tardado en llegar, pero es que mientras nuestros pobres pulgares se tomaban un descanso después de terminar *Banjo-Kazooie*, Rare estaba enfrascada puliendo lo que ha resultado ser el mejor juego de esta hermética compañía británica desde *GoldenEye*, y el mejor *shoot 'em up* que te puedas echar a la cara en mucho tiempo.

Los primeros compases de *Jet Force Gemini* te provocan una sensación tan excitante, que ya intuyes que el tiempo que disfrutes de su compañía el corazón se te acelerará al borde del infarto y, probablemente, necesitarás unas semanas para recuperarte. Y eso que es una introducción relativamente tranquila, si la comparamos con lo que te espera en las cuarenta y pico horas siguientes. Hordas de enemigos de una inteligencia asombrosa te acosarán y la pantalla se inundará de explosiones y cuerpos descuartizados; antes de que la última gota de materia alienígena se pose en los fabulosos paisajes, te encontrarás vaciando el cargador en una sala desierta y habrás tenido el tiempo justo de secarte el sudor de la frente cuando llegue una nueva ola de invasores sedientos de venganza.

El último juego de Rare te dejará alucinado, pues no se parece a nada de lo que hayas visto antes, aunque en el fondo no sea más que un *shoot 'em up* de la vieja escuela con pinceladas de *Super Metroid*, *Turrican* e incluso *Lylat Wars*. El equipo Jet Force está compuesto por: Juno, un chico que camina sobre lava; Vela, una chica que aguanta la respiración durante una eternidad; y Lupus, el asombroso perro volador. Acompañados de un robot llamado Floyd, un tránsfuga del ejército de Mizar, su misión será derrotar a la legión de este malvado tirano intergaláctico, integrada por insectos armados, y rescatar a los pacíficos Tribals. Los personajes empiezan desde tres puntos opuestos del mapa (en forma de Y) y coinciden en el centro, donde se arma una de bien gorda.

TECNOLOGÍA *...sentirás que el corazón se acelera peligrosamente y necesitarás varias semanas para reponerte.*

Pero, ¡ojo! Llegar hasta allí no es fácil. Los niveles se dividen en salas, y la puerta a la siguiente área no se abrirá hasta que no te hayas deshecho del último Drone alienígena. Mientras permanezcas en el nivel, los enemigos no se regenerarán, por lo que podrás explorarlo tranquilamente en busca de los muchos secretos y áreas ocultas que necesitas para poder terminar la partida. Hay dos razas diferentes de enemigos: aéreos y terrestres, aunque luego hay unas



◁ ¿Cómo llegamos allí arriba? Eso quiere decir que o hay una plataforma propulsora o vamos por un camino equivocado.

Una gema rebosante de salud. Una belleza entre hormigas feas. ▽

Cuando te hayas deshecho de todas las hormigas de esta área, la puerta de la siguiente área se abrirá. ▽

△ ¡Ya casi es tuya! Un par más de balas y ese bicho dejará de molestar.

◁ Cuando sale a la superficie, Vela escupe el agua de su boca.

Una sección de saltos bastante difícil. Lupus tiene ventaja sobre los demás. ▷

GRÁFICOS

Jet Force *muestra reflejos a tiempo real, sombras como Dios manda y materia alienígena en cantidad suficiente para llenar toda una piscina olímpica.*

subcategorías. Los alienígenas voladores atacan a lo Galaxian en oleadas de 10 o 20; en cambio, los Drones del tipo normal no resultan tan previsibles y, a veces, demuestran ser más listos de lo que parecen.

¿Cuándo habías visto que al cargar contra un enemigo, lanzándole granadas, éste huya despavorido, pero que en cuanto te vuelves de espaldas, salga de su escondite y te dispare a la cabeza? Nunca en ningún otro videojuego, tenlo por seguro. Los Drones de *Jet Force* hacen eso y mucho más. Encuentran otro lugar donde cobijarse si saltas en pedazos la caja tras la cual se escondían, se parapetan detrás de escudos, se dispersan, vuelven con refuerzos, e incluso interrumpen una batalla para ejecutar a un prisionero, con el propósito de provocarte. Como se comportan de

◁ *En esta área los enormes enemigos están congelados en bloques de hielo. Mizar está al acecho, en alguna parte.*

forma tan natural, matarlos te produce una satisfacción indescriptible.

La muerte enemiga es todo un espectáculo. El resultado de casi todos los encontronazos es el mayor número de miembros, cabezas y materia alienígena que jamás hayamos visto en cualquier otro juego, y gracias a la generosidad de *Jet Force* con la munición para las 13 armas con las que cuentas, rara vez te verás indefenso con la enclenque pistola estándar por mucho tiempo. La amplia e impresionante variedad de pistolas, bombas, misiles y otros puntos de Rare te servirán para despacharte a gusto con los insectos acompañado de unos efectos visuales fantásticos.

El juego no deja, en ningún momento, de asombrarte con sus increíbles imágenes. Los entornos son enormes, a menudo extendiéndose hasta el soleado horizonte, sin objetos que aparezcan de la nada ni nada que impida que todo el juego avance de forma fluida. Los programadores se las han ingeniado para sacar el mayor rendimiento a la N64 hasta llegar a límites hasta ahora insospechables. Mientras *Turok 2*, dentro de su magnificencia, a veces se ralentiza a paso de tortuga entre un velo de niebla, *Jet Force* suelta escuadrones enteros de enemigos voladores y soldados inteligentes, y aún es capaz de encontrar tiempo para exhibir reflejos a tiempo real, sombras como Dios manda y materia alienígena en cantidad suficiente para llenar toda una piscina olímpica.

Por supuesto, la cosa no acaba con el esplendor gráfico. *Jet Force* es una joya, una vez hayas aprendido el sistema de control. A fin de proporcionarte disparos y exploración de plataformas, hay dos estilos de control completamente diferentes. El primero es como un cruce entre *GoldenEye* y *Banjo*, con el joystick para moverse por ahí. El segundo, que se activa manteniendo pulsado R, te situará detrás de tu personaje, ahora transparente, para una visión en semi primera persona, en una réplica exacta del sistema de *Turok*. Este sistema funciona a las mil maravillas en la partida para un jugador, pero resulta complicado en pleno ajetreo de la batalla a cuatro jugadores.

De hecho, el modo multijugador es la única mancha en el impecable expediente de *Jet Force*. Y no es porque el modo sea malo (la opción a cuatro jugadores puede ser muy divertida), pero le falta un poco para alcanzar los magistrales *deathmatch* de *GoldenEye*.

Ése, sin embargo, es un mal menor cuando tienes a tu disposición una partida para un jugador tan espléndida. Es como retroceder a los tiempos en que los desarrolladores no estaban dispuestos a sacrificar la velocidad de frames en pro de efectos especiales llamativos, aunque *Jet Force* incorpora todas las maravillas de la tecnología que han hecho de los últimos juegos de Rare los títulos más esperados y reputados. Simplemente, no te lo puedes perder.

sus más y sus menos

+

- Los mejores gráficos del momento.
- *Shoot 'em up* a la vieja usanza.
- Niveles inmensos.
- Subjuegos fantásticos.
- Sentido del humor retorcido.

–

- Difícil para principiantes.
- Un multijugador un poco flojo.

Si esto te gusta...

Body Harvest
Infogrames/Gremlin
M64/13, 91%
Un juego de tiros de primera categoría para cazar bichos por cinco zonas horarias diferentes.



10 GRÁFICOS
Compactos, brillantes y magníficamente diseñados. Superan con creces a cualquier otro juego creado para la N64.

9 SONIDO
Efectos sonoros intensos en Dolby surround y música apasionante.

9 TECNOLOGÍA
Entornos repletos de detalles y enemigos a raudales. Sin ralentización ni niebla.

8 DURABILIDAD
Impresionantemente grande y lleno de secretos, resulta divertido volver a visitar áreas con otras armas.

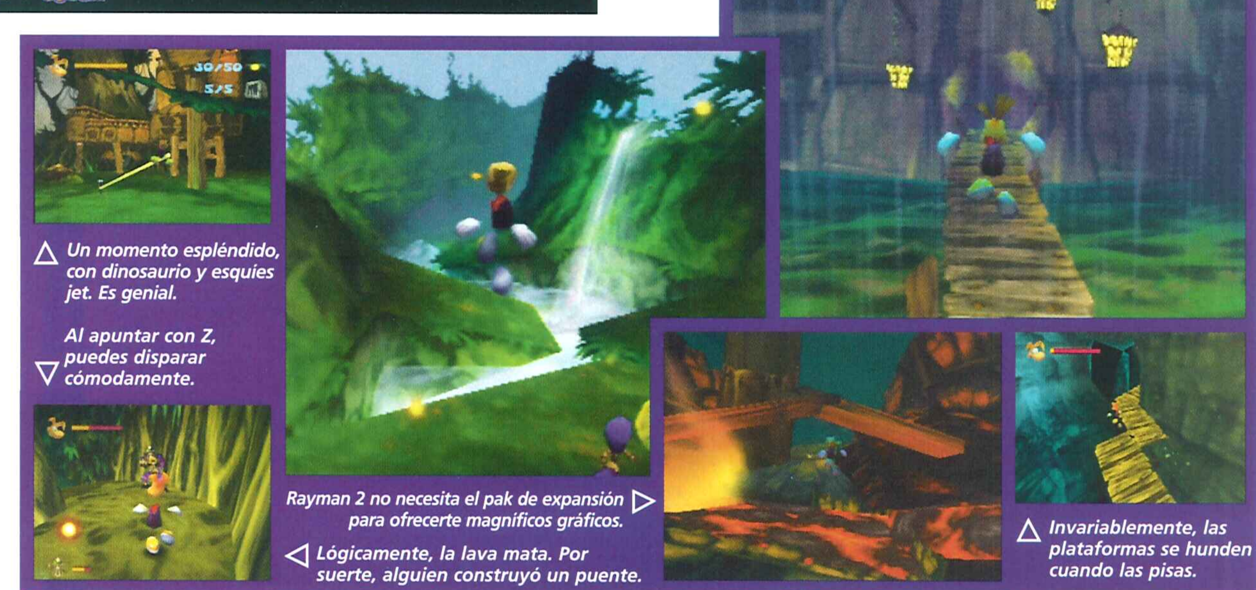
VEREDICTO
Un aplaudido retorno a la jugabilidad más tradicional. Una diversión tal que te entrarán ganas de gritar y agradecer a Rare que aún haya alguien que se preocupe por estas cosas.



PRECEDENTES EN 64 Publicamos una *preview* de *Rayman* en el número 22.

MAPA DE MANO
En vez de situarte en un "centro" desde el que puedas acceder a todos los niveles, *Rayman 2* te ofrece un "mapa virtual" bonito (pero algo pedestre). Es una lástima que cueste tanto desplazarse entre las diversas secciones del mapa, y que Rayman y sus amigos, al corretear junto al cursor, te retrasen aún más. Pero es bonito, ¿eh?





Un momento espléndido, con dinosaurio y esquíes jet. Es genial.

Al apuntar con Z, puedes disparar cómodamente.

Rayman 2 no necesita el pak de expansión para ofrecerte magníficos gráficos.

Lógicamente, la lava mata. Por suerte, alguien construyó un puente.

Invariablemente, las plataformas se hunden cuando las pisas.

RAYMAN 2

¡Tres hurras por Rayman!





Lleva a la encantadora Ly por las lilas. Vas a tener unas cuantas caídas.

Puedes abrir zonas secretas al arrojar bolas contra las pirámides.

¡Nada con los delfines! Es muy relajante. Sobre todo porque te hacen todo el trabajo.

No tiene brazos. ¿Dónde se pondrá los tatuajes?

Estas hadas que restauran la salud desaparecen a los pocos segundos. ¡Corre, Rayman, corre!

Tienes que perseguir al barco pirata mientras las plataformas se hunden bajo tus pies.

Te balanceas al extremo de una cuerda y esquivas los láseres. Como en Mission: Impossible.

LA FICHA

RAYMAN 2

DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✓
EXPANSION PAK:	✓
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗

DISPONIBLE: Sí

9.990 pesetas

ESTOY HUNDIDO

Te presentamos uno de los niveles más rebuscados de Rayman...



1 El comienzo parece fácil... Tienes que arrastrarte sobre un puente fantasmal y saltar sobre una grieta hasta una pared cubierta de hiedra. El hada verde que encuentras luego te permite ahorrar puntos. Más te conviene.



2 Ahora tienes que saltar sobre una plataforma que se hunde y seguir brincando sobre las otras tres, utilizando siempre tu helicóptero (que se activa con el A) para no caer en el agua. Es duro, es duro.



3 Al disparar el puño mágico contra la anilla verde colgada, Rayman puede balancearse como Tarzán hasta esa pared accesible. Pero, para hacerlo bien, tienes que saltar exactamente en el momento adecuado y activar el helicóptero. Grrr.



4 Esto se pone imposible. Tras encaramarte a la enorme plataforma, descubres que se está hundiendo en el mar. Sólo tienes medio segundo para apuntar bien a la siguiente anilla verde. Si no, Rayman se ahogará.



5 ¿Lo has conseguido? Pues ahora, repite. Tienes que ver hundirse a otras tres columnas hasta que por fin se te otorga un respiro. Sin duda, tendrás que repetir a menudo las visitas al hada verde.



6 Una vez llegas al final, tienes que abrir una puerta cerrada. ¿Y cómo? Has de llevar dos cristales por -¿a ver si lo adivinas?- una serie de plataformas suspendidas, o que se hunden. ¡A divertirse!

¡MUEVE EL CUERPO!
Mientras avanza hacia la gigantesca nave prisión del jefe pirata, los amigos con los que se encuentra le conceden capacidades especiales. Dos de las más importantes consisten en nadar y balancearse al extremo de anillas suspendidas, pero también las hay más propias de Shadowman, como por ejemplo el poder de cargar los puños mágicos de Rayman y la jugada de "planear por las corrientes térmicas", muy influida por Pilotwings. Gracias a la inteligencia con que se establecieron los controles, la mayoría de movimientos son muy fáciles. Qué bien.

Ha pasado otro mes y te presentamos otro plataformas francés que ha tardado tres años en aparecer y que presenta a un curioso protagonista sin extremidades. A decir verdad, *Rayman 2* no merece una calificación discreta como su compañero *Tonic Trouble* (80% en M64/23). Constituye un intento bastante más logrado de recrear la magia de *Mario*.**

Los diseñadores del juego han tratado de crear un plataformas "de velocidad". La idea no suena mal en principio, aunque tiene sus inconvenientes: el jugador que encuentra entornos en 3D extensos y atractivos (de los que *Rayman 2* no carece en absoluto) siente un impulso natural de explorar en libertad, de mirar en todos los rincones y entretenerse durante largo rato. El jugador *no* quiere tener que pegar saltos para salvar la vida porque todas las plataformas se hunden bajo sus pies, o se disuelven, o están habitadas por una oruga negra y peluda que rebota de un extremo a otro. Pero la mayor parte de *Rayman 2* consiste en esto, en una trepidante carrera contrarreloj.

A menudo, este tipo de juego basado en la velocidad se aprovecha con buen sentido. Las secuencias en las que el jugador despega de la cabeza de un dinosaurio con los esquíes jet, o se arroja a una grieta *enorme* que se está inundando de petróleo, o monta sobre un cohete superrápido con patas, son fantásticas. Sin embargo, el carácter lineal del juego -confirmado por una flechita que aparece en pantalla y te señala el camino correcto- corre el riesgo de resultar algo monótono. Acaso los muchachos de Ubi Soft habrían podido seguir el modelo de *Banjo* y *Mario*, que permitía encaminarse a diversas misiones dentro de un entorno único y extenso.

El propio Rayman tiene algo de Mario, no tan carismático como el original, pero más fácil de controlar. Suele responder a los movimientos del stick de control con el salto adecuado, o se pone de puntillas, o trepa, y su misma falta de extremidades permite algunos detalles de animación impresionantes, como las secuencias en las que pasa saltando sobre los piratas o se balancea como un mono sobre las pirañas que tratan de alcanzarlo. La cámara también se mantiene a la altura de las circunstancias. Sólo en alguna ocasión puede confundirte, cuando se vuelve bruscamente en los corredores. Pero tiene suficiente inteligencia para desplazarse hasta la posición adecuada en las secciones más difíciles. Los controles de cámara de los botones C también son muy precisos.

Sin embargo, la facilidad de control se ve contrapesada por la dificultad de las misiones a las que se enfrenta Rayman. Los excelentes momentos -como el disparo de rayos mágicos contra un anillo suspendido y el balanceo subsiguiente al extremo de una maroma brillante- quedan a veces algo

TECNOLOGÍA *La facilidad de control se ve ampliamente contrapesada por la dificultad de las misiones a las que se enfrenta Rayman.*

Por fortuna, Rayman apunta automáticamente a la anilla.



sus más y sus menos

+

- Escenarios atractivos.
- Retos relativamente duraderos.
- Algunos elementos de juego impactantes.

–

- Excesivamente lineal.
- Niveles demasiado difíciles.

Si esto te gusta...

Glover
Hasbro
M64/14, 83%
Uno de los pocos plataformas originales no facturados por Nintendo.





8 GRÁFICOS
Colores nítidos y bonitos, aun sin el pak de expansión, pero algo repetitivos.



7 SONIDO
Música estupenda. Rayman grita "¡yujuuuu!" con estilo.



7 TECNOLOGÍA
Sólo es un plataformas, pero es uno de los pocos que evitan la niebla y los movimientos demasiado bruscos.



7 DURABILIDAD
Es un juego extenso, pero no tanto. Tampoco se presta a repetir muchas veces el mismo camino.

VEREDICTO
Un plataformas sobresaliente, pese a ser algo lineal. Abunda en momentos formidables, aunque le sobran algunos de monotonía.



90%

UN CUENTO DE HADAS

Las "lum" son hadas pequeñas y amarillas -el equivalente de las monedas de Mario y de los billetes de Banjo- que Rayman tiene que ir encontrando para abrir los niveles siguientes y las áreas de bonus, y, en último término, para terminar el juego. Suelen esconderse en áreas inaccesibles, como, por ejemplo, en cuevas submarinas, a las que sólo se puede llegar después de que Rayman obtenga un determinado poder. Existen unas 1.000 lum que tienes que ir recogiendo, pero hay una escena ingeniosa en una de las primeras secuencias, en que el villano devora a una de las hadas y provoca que el contador "lum máximo" de la pantalla elimine una unidad.









Parece que Rayman tiene que pasar por la plancha.

Si logras domar a este airado perro-cohete, te servirá de montura. Es genial.

Apenas si hay villanos, pero los que hay son buenos rivales.

Por mucho que mates a estas orugas negras, siempre regresan.

deslucidos a causa de los retos que se plantean, tan difíciles como para llevarte a la desesperación. Si no logras disparar a la anilla en los breves momentos en que la plataforma se sostiene sobre las aguas, vuelves al comienzo. Si no logras abandonar la maroma en el medio segundo en el que se encuentra a mitad del recorrido, tienes que volver a empezar. La energía de Rayman se gasta con lentitud, pero de todos modos se gasta, y tienes que volver al principio.

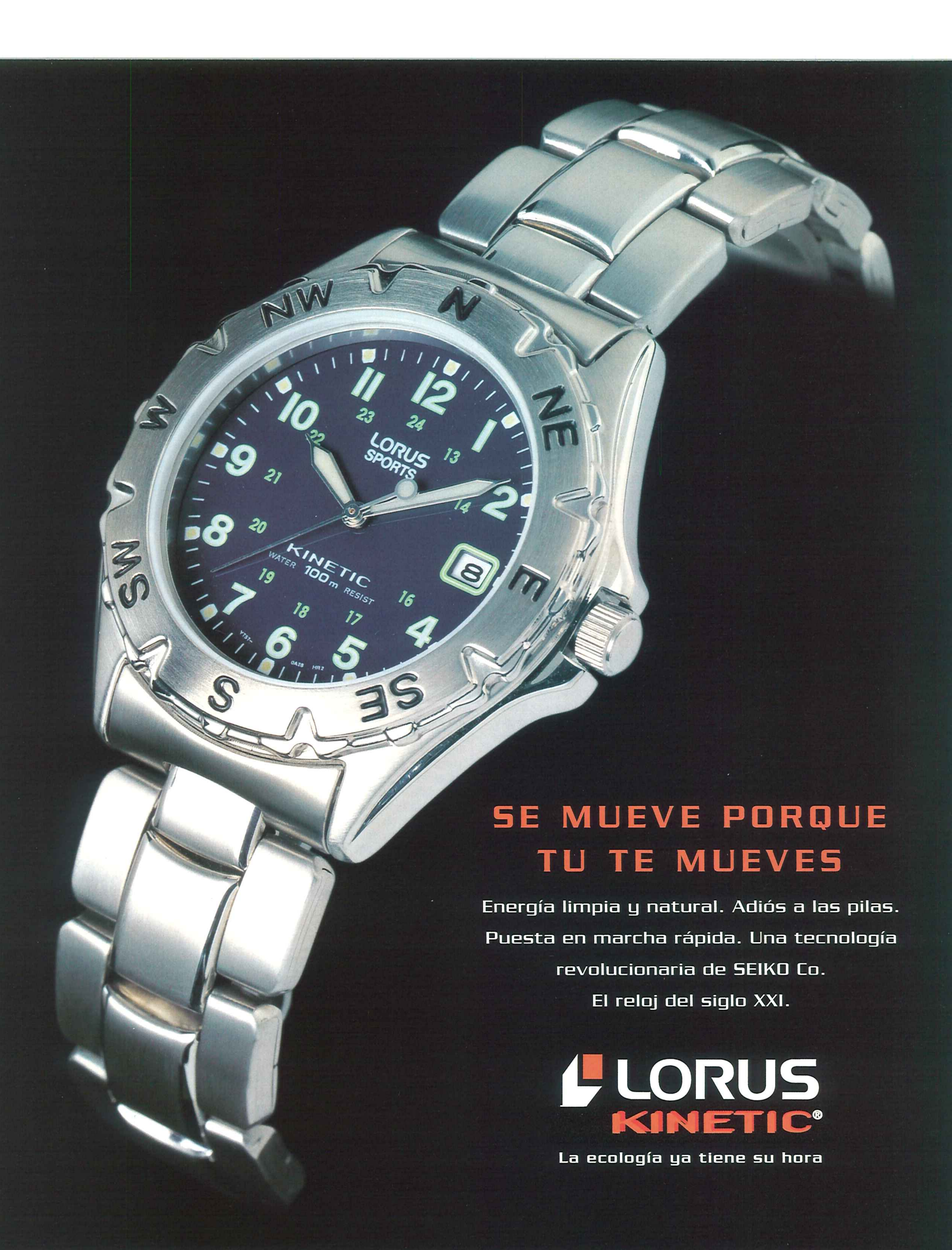
En esta línea, aunque las secciones de natación son excelentes, algunas aguas matan al instante. Sólo te avisa un cartel apenas visible en uno de sus extremos. Varios de los puzzles están apenas indicados -lo cual, sin duda, es positivo-, pero en la mayoría de los casos cuentas con una descripción *exacta* de lo que tienes que hacer, revelada por tu amigo flotante, sonriente y sin nombre. Y no puedes saltarte las escenas prefijadas, por lo que a veces te encuentras con tres segundos de acción encorsetados entre dos secuencias de cuatro minutos cada una.

Minucias aparte, *Rayman 2* nos ha gustado en muchos aspectos. A lo largo de estos tres años, los desarrolladores han trabajado el juego y han podido incorporar un buen número de grandes momentos. La mayoría de éstos -como la escena en la que esquías sobre la cabeza del dinosaurio- se basan en el viejo motivo de "avanza rápidamente mientras evitas X y recoges Y", pero de todos modos ofrecen emoción y diversión. Nadar con la ballena gigante y cantarina mientras los peces malvados tratan de robarte las burbujas de aire es una gozada. Hacer malabarismos con el tonel explosivo mientras disparas contra las bombas que caen del cielo es otro reto inteligente que nos ha hecho sonreír.

GRÁFICOS ***Su misma falta de extremidades permite algunos detalles de animación impresionantes, como las secuencias en las que pasa saltando sobre los piratas o se balancea como un mono sobre las pirañas.***

La promesa de que se abrirá un escenario extra al final de cada nivel cuando hayas encontrado a todas las hadas correspondientes también tiene su encanto. Puedes esperar una verdadera recompensa por el camino recorrido. Y, a diferencia de lo que ocurrió con *Tonic*, las ideas "prestadas" de otros juegos se han recreado con maestría. La sección "planear por corrientes térmicas", al estilo de *Pilotwings*, es relajante, y los retos de puntería con botón Z a la manera de *Zelda* dan buen resultado. Son las ideas originales del equipo desarrollador de *Rayman* (descender por el aire utilizando como helicóptero el curioso cabello del personaje, o arrojar rayos desde el "puño mágico") las que revisten mayores dificultades de control.

Rayman 2 es un juego muy divertido. Debemos admitir que, junto con los momentos emocionantes, encontramos también alguna sección excesivamente difícil. Sin embargo, vale la pena probarlo: es uno de los pocos plataformas que se acerca a los estándares de *Mario* en controles y cámara. Aunque no sea técnicamente tan magistral como *Donkey Kong 64*, creemos que superará a este último en originalidad y frescura.



NW
N
NE
W
E
SW
S
SE
LORUS
SPORTS
KINETIC
WATER 100m RESIST
SE MUEVE PORQUE
TU TE MUEVES
Energía limpia y natural. Adiós a las pilas.
Puesta en marcha rápida. Una tecnología
revolucionaria de SEIKO Co.
El reloj del siglo XXI.
LORUS
KINETIC®
La ecología ya tiene su hora
GERESA. IMPORTADOR EXCLUSIVO DE: SEIKO, PULSAR Y LORUS - Web: //http://www.geresa.com - E-mail: geresa@geresa.com

sus más y sus menos

+
- Es Tetris.
- Tiene personajes Disney.

−
- Bloques de 5 x 5.
- No aporta mucha novedad.

Si esto te gusta...

The New Tetris
Nintendo
M64/22, 90%
Por fin la N64 tiene el juego de puzzles que se merece. No te lo pierdas.



4 GRÁFICOS
Personajes Disney muy monos y montones de bloques de colores.

3 SONIDO
La musiquilla de fondo puede llegar a irritarte.

3 TECNOLOGÍA
Sus 64 Mbits son más propios de la SNES que de la N64.

5 DURABILIDAD
Tienes diversos modos que recorrer y el juego para dos, que siempre es divertido.

VEREDICTO
No está mal, aunque tiene defectos que lo alejan de hallarse entre las mejores versiones que se han hecho de Tetris.

62%



△ *El modo dos jugadores es a pantalla partida.*

◁ *Lo que daría por una pieza alargada...*

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Tetris de color de Disney.

A *Tetris*, el famosísimo y superventas juego de puzzles, no paran de salirle secuelas y renovaciones. La última viene de la mano de unos personajes tan conocidos como el juego mismo: *Mickey*, *Donald* y el resto de la tropa *Disney*.

Todo producto con el sello *Tetris* implica una garantía de diversión y no importa cuántas veces intenten reformularlo añadiéndole nuevas y curiosas piezas, porque siempre tendrá aquel no sé qué tan adictivo que la versión de la GameBoy puede considerar como suyo y que tanto nos hace vibrar. Este toque de calidad, combinado con los divertidos personajes, hacen de *Magical Tetris Challenge* una buena apuesta.

Tienes piezas curiosas (hasta han incluido enormes bloques de cinco por cinco que pueden, realmente, fastidiarte). Estas fichas tan sumamente espaciosas tienen una función táctica: en vez de colocar las líneas de tu oponente debajo de las tuyas, estas nuevas y disparatadas formas van y vienen, de acá para allá, entre los dos jugadores para complicarles la vida un poco más.

El juego cuenta también con una versión del juego que sigue una historia explicada a través de vídeos con los personajes *Disney* y con el siempre presente modo Endless, con el cual puedes hacer líneas hasta que tus dedos o tus errores digan basta. La opción de dos jugadores, ya sea contra un amigo o contra la máquina presenta una visión de pantalla partida a la que tendrás que acostumbrarte al principio.

Así que ya sabes; si eres de los incondicionales de *Tetris,* aquí tienes una nueva versión para recorrer de arriba abajo. Puede defraudar a unos, pero todo *Tetris* tiene su juego para exprimir. En este caso, pueden ser los personajes *Disney.*

LA FICHA



MAGICAL TETRIS CHALLENGE	
DE:	Proein
TAMAÑO:	64Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

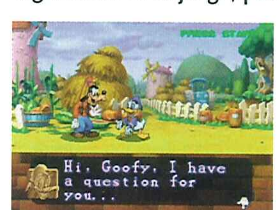
9.990 pesetas

ES TAN DISNEY...

Aunque la palabra Disney no aparece por ningún sitio en el título, el juego presenta a Mickey, Minnie, Goofy, el pato Donald y algunos personajes más (como Pete, el villano gordiflón). Estos personajes tienen una función argumental en el juego, pues Magical Tetris Challenge se basa en un historieta en la que tú eliges con qué personaje quieres jugar (Mickey, Minnie, etc.). Cada uno tiene su propia aventura, por la que avanzarás con dificultad entre comadrejas y lobos mientras no estés jugando con los bloques. Escoge al que más te guste y recorre el mundo de los bloques y las piezas cayentes.







PRECEDENTES EN 64

No hay nada previo de *Rugrats: Scavenger Hunt.*



△ *El mundo a los ojos de un niño. Como en TV.*

△ *En este tablero, el dinosaurio Reptar vomita chuches para el regocijo de los niños.*

Evita a Angelica: te robará todas las maravillas que has conseguido con el sudor de tu frente. ▽

△ *La baldosa «Zzzz» hace entrar en un profundo sueño a tu jugador y, de paso, recarga su barra de energía.*

CASILLAS JUGUETONAS

Mientras que en *Mario Party* contabas con más de 60 subjuegos de actividad frenética, en *Rugrats* los subjuegos son más calmados. Están ligados a ciertas casillas en cada tablero. En éstas encontrarás pruebas variadas, como un concurso de "piedra, papel, tijera" para dos jugadores, que surge en el tablero pirata. La recompensa para el ganador son unas monedas con las que comprar chucherías y un tesoro, aunque las animaciones son un poco bruscas y a veces te confunden.

Otras de las opciones y pruebas que tendrás que superar si tropiezas con una casilla sorpresa son: pierdes un turno, avanza dos espacios y vuelve a otro lugar del tablero. Como decíamos, la participación del jugador no es el fuerte de *Rugrats*.

△ *El juego de "piedra, papel, tijera". Es la hora de las manualidades.*



△ *Tommy ha ganado cuatro galletas; más tarde, podrá canjearlas por alguna joya del tesoro.*

Móntate sobre tu perro Spike para poder avanzar unos espacios extra. ▽



RUGRATS A LA CAZA DEL TESORO

Juegos de mesa en pañales

LA FICHA

RUGRATS: SCAVENGER HUNT	
DE:	T•HQ
TAMAÑO:	64Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	✗
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
GB PAK:	✗
DISPONIBLE:	Sí

Precio no disponible

Tras el fantástico *Mario Party*, el pabellón de los juegos de mesa para consola quedó muy alto. Ahora Proein nos propone jugar sentados alrededor de unos traviesos compañeros: los Rugrats. Lo malo es que la conversión de la internacionalmente conocida serie de televisión en forma de juego de mesa no es tan acertada y los entrañables personajes se convierten en motivo de aburrimiento.

Claro que, para ser justos, cabría decir que *Rugrats* va dirigido a un público mucho más joven que la mayoría de los títulos para N64. Sin embargo, el juego demanda tan poca colaboración por tu parte (lanzar el dado, esperar al siguiente turno), que te perdonamos si haces los deberes mientras juegas. Hasta llegar a la casilla del tesoro, la emoción está muy poco presente; todo lo que consigues es poder juguetear un poco con la cámara y esperar el resultado aleatorio de tu búsqueda.

De los tres tableros a los que podemos jugar, destaca el segundo. El primero consiste en un juego tipo "juntos lo conseguiremos" y el tercero es un repetitivo recorrido circular. El que queda, basado en un mapa de un botín pirata escondido, es el más divertido, pero aun así ofrece pocas oportunidades de participación mayor que ir por ahí recogiendo galletas.

Pero lo que más nos duele es que hayan desaprovechado el talento de los encantadores bebés que aparecen en estos dibujos animados. Parecen bastante auténticos, pero se mueven igual que los robots de una película de ciencia ficción de los años cincuenta. Y aunque está bien ver que los labios de los personajes se mueven al tiempo que los diálogos, éstos carecen de la nitidez necesaria para poder disfrutar de ellos.

Como con *South Park*, ver revivir a tus estrellas de la tele favoritas (aunque sean del satélite) en la N64 es divertido durante un rato. En este caso, no obstante, la conversión no ha sido todo lo fructífera que esperábamos, así que nos quedamos con la serie de TV y el juego de plataformas para Game Boy.

sus más y sus menos

+
- El diálogo tiene sus momentos graciosos.
- Salen todos los personajes de la serie de TV...

–
- ... pero no son ni la mitad de entrañables.
- Poca participación de los jugadores.
- Se viven pocos momentos de emoción.
- Puede llegar a aburrir.

Si esto te gusta...

Mario Party
Hudson/Nintendo
M64/17, 85%
Un juego multijugador que arranca risas con subjuegos ingeniosos a tope que hacen que se convierta en una fiesta para el que lo juega.

6 GRÁFICOS
Bonitos y coloreados en general, pero pierden mucho con las animaciones.

5 SONIDO
Falta la frescura de los diálogos de TV (en inglés) y la versión del tema principal es sosona.

4 TECNOLOGÍA
Un intento más de hacer traspasar los juegos de cartón a la pantalla.

3 DURABILIDAD
Debido al escaso número de juegos disponibles, la cosa acaba pronto.

VEREDICTO
Un juego de mesa que no le saca provecho a los personajes que lo componen y que explota tan sólo una fracción del potencial de la N64.



¡ESO DIGO YO!

Comenta, destroza, alaba, reivindica y puntúa tus juegos de N64 de 0 a 100 en 100 palabras.

Compraste aquel juego pensando que sería una maravilla y ahora no hace otra cosa que criar polvo en un cajón. Sin embargo, aquel que te regalaron y al que todo el mundo abucheaba, a ti te pone la piel de gallina cada vez que enciendes la consola. Y es que sobre gustos no hay nada escrito... O sí, porque nosotros te damos la oportunidad de que hagas de redactor y nos cuentes en 100 palabras los juegos que te fascinan y te revientan y por qué. Está en tu mano (el bolígrafo, queremos decir). Envía tus cartas a:

ESO DIGO YO
Magazine 64
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

SNOWBOARD KIDS

Me parece un juego excelente, jugable y muy divertido. Los gráficos no son muy buenos, pero esta falta queda compensada por otros aspectos muy favorables.

Por ejemplo, el modo multijugador es fantástico e incluso llega a alcanzar al de *Mario Kart* (que ya es decir) y los escenarios son variadísimos y con un montón de atajos.

Tiene pocas pistas, eso sí, pero las que hay no te aburrirán nunca. Además, puedes ir comprándote tablas nuevas y dibujarlas como quieras.

En definitiva: me parece que es un juego que habría que comprarse.

Luis Angolotti, Madrid





F1 WORLD GRAND PRIX 2

Es el mejor juego de Fórmula 1 que he jugado, con unos gráficos insuperables (mejores que los de *F1 WGP 1*): la luz cegadora del sol que impacta en tu cara, las marcas de las ruedas al derrapar en la tierra o en el asfalto son increíbles.

Pero tiene algunos defectillos: cuando vas a 300 por hora es como si fueras a 45 con la Vespino de tu abuelo y el rugido de los motores es idéntico a la maquinilla eléctrica que usa mi padre para afeitarse.

El juego le da mil patadas a cualquier otro título del mismo género.

José Javier Rosas García, Barcelona

97%



F-ZERO X

Es un gran juego. El manejo de la nave espacial es genial y requiere destreza. Hay abundantes *frames* por segundo y las carreras con treinta naves en pantalla son frenéticas. Cada nave tiene sus características: dominio, resistencia, turbo y peso, todas muy importantes.

La pobreza de los fondos se suple con la velocidad y las falta de armas es sustituida por empujones y piruetas para despachar a los contrincantes. Es muy divertido buscar tu rival en la clasificación y mandarle fuera de la pista o meterte en el pelotón aplastando las naves contra las vallas. Brutal.

Martí Ferrando, Barcelona

92%



FORSAKEN

No entiendo por qué a la gente no le convence este juego. Tiene unos gráficos soberbios y la agilidad de manejo de la nave es impresionante. La música es la más cañera que he oído en un videojuego y, además, puedes elegir la que quieras a la hora de jugar. Las armas son espectaculares y sus efectos de luz son, sin ningún tipo de duda, los mejores que he visto en N64. El modo multijugador es genial, sobre todo si tienes tres amigos más. Y si no, no pasa nada, la computadora maneja a los otros tres personajes.

Raúl Sánchez, Barcelona

97%




RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
CORRE, ESCAPA...
¡¡LOS PIRATAS TIENEN A TUS AMIGOS!!
Rayman®2, the Great Escape™ • ©1999. Ubi Soft Entertainment.
Nintendo R, Nintendo 64 y "Cubo-N" son marcas registradas de Nintendo Co. Ltd.
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
CD-ROM PC
NINTENDO 64
http://www.rayman2.com
UBI SOFT S.A. Crta. de Rubí, 72-74, 3a planta, 08910 Sant Cugat del Vallès, Barcelona. • Tel: 902 11 78 03 • http://www.ubisoft.es

JUEGA CON... 



Y participa en el sorteo de 20 cartuchos de *Monaco Grand Prix*.

– "Hoy no hay quien me pare. He hecho el mejor tiempo en el circuito clasificatorio. Mi lugar estaba entre los mejores y hoy lo voy a demostrar. Voy el primero y sé que soy capaz de conseguirlo. El podio es mío, puedo sentir el viento en mi cara y los gritos del público que me anima..."

– "¡A cenaaaaaar!"

– "Hmmm, ese mequetrefe de atrás intenta rebasarme pero aún no me conoce. Se ha pensado que soy pan comido, pero a mí no hay quien me ponga el diente encima. Además, todo el público está de mi lado, sólo hace falta oírles gritar..."

– "¡A cenaaaaaar!"

– "Ya veo la línea de meta. El contador de revoluciones está a tope, igual que mis pulsaciones. Cuánta emoción. Ya estoy oyendo las palabras de mi entrenador al finalizar la carrera..."

– "¡Te he dicho mil veces que vengas a cenar! ¡Es la última vez que te lo digo! ¡Si no vienes te quedas sin cena!"

– "...y las palabras de mi entrenador dicen que si quiero jugar otro día a Monaco Grand Prix será mejor que vaya ahora mismo a cenar. – ¡Me cachis! Ahora que lo tenía..."

Envíanos la respuesta junto con tus datos antes del 1 de Enero a:

CONCURSO MONACO GRAND PRIX
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
PASEO SAN GERVASIO, 16-20,
08022 BARCELONA

– Como has podido leer, no es nada fácil ganar un gran premio de Fórmula 1. Hay que tener en cuenta las condiciones meteorológicas, poner a punto el coche, los adversarios y, de vez en cuando, hacer caso a tu entrenador. La presión y la emoción es tal, que los corredores finalizan las carreras en estado de éxtasis y dicen cosas tan raras que, al final, nadie sabe quién ha ganado.

Hoy, precisamente les ha pasado eso a 5 de nuestros compañeros. Esta mañana han estado jugando unas partiditas a *Monaco Grand Prix* y han acabado diciendo cosas rarísimas acerca de la carrera. Así que no sabemos quién ha ganado. Y es una lástima, porque habíamos apostado unos cartuchos de *Monaco* para quien lo adivinara.

Así que si quieres ser tú el verdadero ganador, lee atentamente las frases de los corredores y dinos quién llegó en primer lugar, quién en segundo y quién en tercero.

● **Pedro Fitipaldi:** "He llegado 4 segundos antes que Raúl Paso Tortuga, pero 3 después de Pepe Cohete."

● **Domingo Dominguero:** "Mi puesto final está 2 posiciones por encima del de Antonio Auto Loco."

● **Antonio Auto Loco:** "Yo estoy muy contento porque he subido al podio."

● **Raúl Paso Tortuga:** "Mi puesto final está 4 posiciones por debajo del de Domingo Dominguero."

● **Pepe Cohete:** "A mí sólo me ha adelantado un coche en toda la carrera."

CUPÓN

LOS GANADORES DE LA CARRERA SON:

1º: ....

2º: ....

3º: ....

NOMBRE Y APELLIDOS:..............................

....

EDAD:..

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: ....

CÓDIGO POSTAL: ....

TELÉFONO: ....

GANADORES DEL CONCURSO MARIO PARTY

PRIMER PREMIO:
Alberto García Carreño (VALLADOLID)
SEGUNDO PREMIO:
Asier Guevara Lecoe (VITORIA)
TERCER PREMIO:
José Ramos Colino (MADRID)
CUARTO PREMIO:
Andrés Mellado (VALENCIA)
QUINTO A DÉCIMO PREMIO:
Benito Elías García Valero (ALBACETE)
Rafael Ruiz Fernández (ZARAGOZA)
Juan Fco. García (CARTAGENA)
Inmaculada Gómez Navarro (VALENCIA)
Carlos Asenjo Álvarez (MADRID)
Eduardo Lumar Castillejo (PATERNA, VALENCIA)

RESPUESTAS CORRECTAS
1- Seis
2- B

GANADORES DE UN CARTUCHO COMMAND & CONQUER

Joan Albó Torres (BARCELONA)
Denis Arboix Morero (BARCELONA)
Juan José Bisbal Molina (CASTELLÓN DE LA PLANA)
Fernando Colomo González (CIUDAD REAL)
Arón Fernández Bernárdez (PONTEVEDRA)
José Manuel Garnacho (MADRID)
José Joaquín Gómez Mora (HUELVA)
Jon Igueregui Martín (BURGOS)
Salvador López Donaire(MÁLAGA)
Eduard Masip Sobre (BARCELONA)
Miguel Ángel Moisés Perera (MADRID)
Juan Manuel Ortiz Gómez (HUELVA)
Damián Perrota Bernárdez (ORENSE)
Amaia Pérez Salbidegoitia(BILBAO)
Carlos Ramírez Moreno (MADRID)
Jean-François Rouzé (MADRID)
Ángel Salgado Novo (LUGO)
José Antonio Sánchez de la Mata(GUADALAJARA)
Jorge Sánchez del Campo (MADRID)
Daniel Sánchez Suárez (SEVILLA)

RESPUESTAS CORRECTAS
1- Tiberium
2- Estrategia

7

…RSO UBI SOFT

Mónaco Grand Prix















LAS BASES DEL CONCURSO

1. PUEDE PARTICIPAR CUALQUIER LECTOR QUE NO TENGA VINCULACIÓN ALGUNA, DIRECTA O INDIRECTA, CON CUALQUIER TRABAJADOR O COLABORADOR DE ESTA EDITORIAL.

2. NO EXISTEN PREMIOS EN METÁLICO ALTERNATIVOS.

3. LAS RESPUESTAS DEBEN RECIBIRSE EN LAS OFICINAS DE MC EDICIONES S.A. EN EL PLAZO INDICADO. NO SE ACEPTARÁN RECLAMACIONES POR PÉRDIDAS DE CORREOS. SÓLO SE ACEPTARÁ UN CUPÓN POR LECTOR.

4. EL NOMBRE DE LOS GANADORES SERÁ PUBLICADO EN PRÓXIMAS EDICIONES DE LA REVISTA.

5. LA DECISIÓN DE LOS JUECES SERÁ INAPELABLE.

6. LA PARTICIPACIÓN EN ESTOS CONCURSOS IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE LAS NORMAS ANTERIORES.



COMO... triunfar en WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Aprende a conducir como un profesional con nuestros trucos para *World Driver Championship* y en menos que canta un gallo te convertirás en el rey del asfalto.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *WDC* en el número 23, y llegamos a la siguiente conclusión:

"Uno de los mejores juegos de carreras de la historia y, sin duda, el mejor para N64. Maravilloso."



Sin lugar a dudas, *World Driver Championship* es uno de los juegos de carreras más completos que han llegado de los Estados Unidos en los últimos años. *World Driver* prescinde de los espectaculares saltos poco creíbles de juegos como *San Francisco Rush* y *Beetle Adventure Racing*, y se decanta por una conducción realista que rivaliza con títulos como *F1 World Grand Prix*. El juego te permite sentarte al volante de algunos de los turismos más potentes del momento para que puedas permitirte el lujo de estampar una carrocería valorada en varios millones contra la barrera.

Pero no pretendemos apabullarte con explicaciones sobre la estructura de los campeonatos y trofeos, porque hoy estamos aquí para otra cosa. Preferimos regodearnos con unos trucos de pilotaje que facilitarán tus progresos por el juego para que llegues a convertirte en el mejor conductor del mundo. Allá vamos...



Controla el coche o acabarás volcando.

Cuanto más potente sea tu coche, antes acabarás así.

Si no corriges un derrape a tiempo te puede pasar esto.

Maniobra de contravolante para evitar que el coche siga derrapando.

Si te abres tanto perderás mucho tiempo.

Vale la pena correr las clasificatorias para mejorar tu posición de salida.





Salir antes de tiempo no te servirá de nada.

CÓMO TOMAR LAS CURVAS

Para ser el mejor en *World Driver Championship*, lo único que debes hacer es dominar la técnica que te permita tomar las curvas en el menor tiempo posible. A partir de ahí, tan sólo se trata de pisar a fondo el acelerador y aumentar tu distancia respecto al resto de coches. Fácil.

Tan sólo hay dos tipos de curvas: largas y abiertas, (como las de Hawai y Roma) y cortas y cerradas (como las de noventa grados de Las Vegas y Kyoto, o las curvas en horquilla de Zurich y Les Gets). Aquí te explicaremos cómo superar cada una de ellas.

CURVAS ABIERTAS

La clave está en el derrape.



PASO 1

● Cuando te aproximes a la curva, coloca el vehículo en la banda contraria de la calzada. Cuando entres en la curva, es importante que el coche esté estable y no vaya balanceándose. Para conseguirlo, debes colocarlo en la posición de salida con movimientos muy suaves del volante.

PASO 2



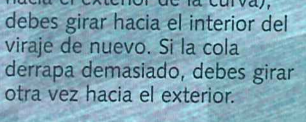
● Si frenar ni dejar de pisar el acelerador, gira con suavidad hacia el interior de la curva.

PASO 3

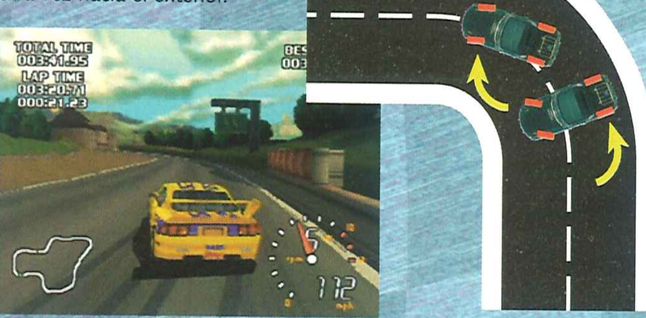


● Como todos los coches del juego son de tracción trasera, suelen culear bastante, por lo que la parte trasera del vehículo se va hacia el exterior. Si no puedes corregirlo en marcha, el resultado es una salida de pista. Para evitarlo, gira las ruedas en dirección contraria a la curva. De este modo superarás la curva mientras el vehículo parece que patina. A eso se le llama derrape.

PASO 4/5



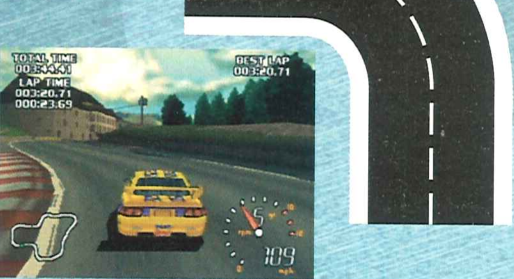
● Para mantener el derrape, debes efectuar continuos reajustes en la dirección. Si tu coche se endereza demasiado (y se desvía hacia el exterior de la curva), debes girar hacia el interior del viraje de nuevo. Si la cola derrapa demasiado, debes girar otra vez hacia el exterior.



● Dependiendo de la dureza de la curva, también deberás ajustar la velocidad. Para conseguirlo, levanta el dedo del acelerador a intervalos continuos. Cuanto más cerrada sea la curva, más rato deberás dejar de pisar gas. NO PISES EL FRENO. Si frenas cuando vas a toda leche y las cuatro ruedas del coche no están alineadas, el resultado será un trompo incontrolable.

PASO 6

● A la salida de la curva (cuando ya puedes ver el tramo que viene a continuación) suelta el acelerador, endereza el vehículo y vuelve a pisar a fondo para salir sano y salvo en línea recta.





ELIGE EQUIPO
Cada vez que ganes un trofeo en el modo Campeonato, recibirás ofertas de otros equipos. A primera vista, los vehículos que te ofrecen parecen mejores (a tenor de las estadísticas que aparecen en pantalla), pero es aconsejable no cambiar de equipo hasta que la ventaja acumulada es significativa (o hasta que empiezas a tener serios problemas para ganar las carreras).

Te aconsejamos esto porque el manejo de cada coche varía de forma sensible, y te llevará mucho tiempo acostumbrarte a un bólido nuevo: no merece la pena cambiar enseguida el coche que ya dominas totalmente.







CHOCA Y SIGUE
Como los modelos de *World Driver* no sufren daños en las colisiones, puedes aprovechar las barreras laterales para ayudarte en las curvas. En Las Vegas y Kyoto van de perlas, ya que los choques contra las barreras en las curvas más cerradas son la forma más rápida de superar estos virajes, aunque si el toque es muy descarado, la penalización será mayor.



Las zonas fuera de pista que debes evitar son los boxes de grava blanda que suelen abundar en los circuitos campestres. Si quedas atrapado encima, tardarás siglos en escapar: además, procura no pisar a fondo el acelerador cuando salgas si no quieres que las ruedas patinen como locas.



CURVAS CERRADAS Y EN HORQUILLA

Puedes derrapar para superar estas curvas, pero hay otros trucos que merecen más la pena.



PASO 1/2



● No sirve de nada afrontar una curva cerrada a toda pastilla. Lo que debes hacer es colocarte en el carril exterior, como antes y asegurarte que el coche está bien aposentado sobre el asfalto. Ahora, suelta el acelerador y pisa el freno.

● Deberás probar varias veces para saber lo mucho que debes frenar en cada ocasión. Observa el velocímetro y memoriza la velocidad a la que tomas la curva para la próxima vez (debes tener buena cabeza). A continuación, suelta el freno y vuelve a pisar el acelerador a fondo.



PASO 3



● Antes de entrar en la curva, gira un poco en dirección contraria a la de la curva. La cola del coche se ladeará por un instante.

PASO 4



● Ahora gira a tope en la misma dirección de la curva y vuelve a pisar el acelerador. Con este movimiento conseguirás que la parte trasera del vehículo gire unos noventa grados, aproximadamente.





PASO 5





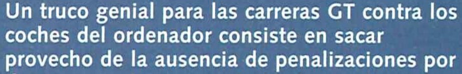
● En lo que queda de curva, utiliza la misma técnica de aceleración a intervalos para controlar el derrape.

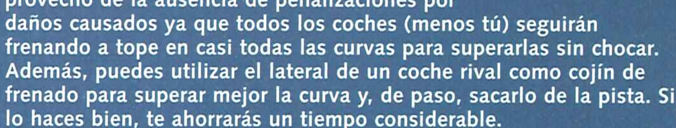
PASO 6

● En la salida (cuando puedas ver el tramo que viene a continuación) suelta el acelerador, endereza el coche y vuelve a pisar gas a fondo para alcanzar de nuevo la verticalidad.



JUEGO SUCIO





Un truco genial para las carreras GT contra los coches del ordenador consiste en sacar provecho de la ausencia de penalizaciones por daños causados ya que todos los coches (menos tú) seguirán frenando a tope en casi todas las curvas para superarlas sin chocar. Además, puedes utilizar el lateral de un coche rival como cojín de frenado para superar mejor la curva y, de paso, sacarlo de la pista. Si lo haces bien, te ahorrarás un tiempo considerable.

Puedes pulir esta táctica de juego sucio para sacar de la pista a los rivales también en las rectas. Si te colocas detrás de un vehículo (aunque vaya despacio), un ligero toque por detrás o por delante con tu parachoques delantero lo sacará de la pista con un trompo seguro. No obstante, cuando colisionéis, debes volver a colocarte en posición lo antes posible mediante un movimiento de contravolante.

GUSANOS PARA TODA LA FAMILIA
MALOS, LOCOS Y ¡MUY PELIGROSOS!



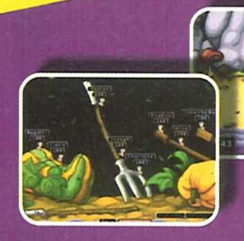


GAME BOY COLOR













DIEZ DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

GAME ON

Así que has conseguido acabar todos tus juegos? Pues, no creas que eso nos impresiona lo más mínimo. Puede que estés más contento que unas pascuas con tu colección de títulos para N64 acumulando polvo en la estantería, pero nosotros no, y lo que queremos es que vuelvas a insertarlos en tu consola y que te sometas a nuestros desafíos de verdadero experto.

Si las pruebas del mes pasado eran duras, éstas podrían calificarse de casi insuperables. Aun así, después de mucha práctica, habilidad, sudor y lágrimas, podrás alzarte con la medalla de oro de los ocho desafíos que te proponemos este mes. Vamos, demuestra que tienes el *don*.

Silicon Valley — *Ovejas descarriadas*







Silicon Valley es un juego fantástico que inexplicablemente se quedó colgado en el último puesto de la lista de los más vendidos. Si te cuentas entre los compradores, aquí tienes una prueba que podría resultarte súper dolorosa. Ve directo al segundo nivel (Have a Nice Day) y utiliza el perro para conducir las ovejas, pero *no* al redil normal, sino a la caseta de la otra punta del mapa, en la que hay un ratón muerto. La labor es doblemente complicada; primero, por el cachorro que hay en la otra orilla y segundo, por la mala costumbre que tu peludo amigo tiene de meterse en el agua casi sin avisar.

OVEJAS						
		4	 	2	 	1

GoldenEye 007 — *Malabarismos con la munición*





A estas alturas, seguro que ya eres capaz de meter balas al entrecejo de los guardias con una frecuencia pasmosa, así que ¿por qué no calmar tu sed de tiros con este desafío? Ve hacia la caja de granadas escondida en la primera sala del nivel Runway, dispárala y después cuenta el número de impactos en el aire consecutivos que haces. Para el preciado objetivo de 15 aciertos necesitarás un rifle y munición a tope (la Magnum se ha de recargar cada seis disparos), además de utilizar la R para evitar expulsar demasiados proyectiles a la vez. Puede que apuntes mejor si te pones de rodillas.

ACIERTOS						
		15		10		5

Super Mario 64 — *El muro de las lamentaciones*





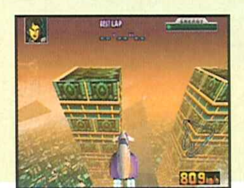


Necesitarás aplomo, buenos reflejos y más paciencia que un santo para este desafío enormemente difícil. Primero, dirígete al sitio donde se levanta el bloque de monedas azul, en el gigantesco laberinto de granito de Rainbow World. ¿Ya lo has hecho? Pues ahora sube la columna, pataleando el muro como harías normalmente, aunque esta vez dando patadas consecutivas sin caerte *ni llegar a lo alto*. Tendrás que mantener un buen ritmo sobre el control analógico, y retrasar un poco cada pulsación de A para evitar que Mario escale la columna demasiado deprisa. Ten cuidado, también, de que el frenético meneo del stick no haga que Mario falle, porque eso le supondría la muerte.

PATADAS						
		60		50		20

F-Zero X — *Salto de gigante*







El enorme salto a medio circuito de Port Town es uno de los momentos más emocionantes de *F-Zero X*. Nos gustaría que lo intentaras en el modo de prácticas, saltando todo lo lejos que humanamente te sea posible: esto significa que habrás de pisar cada banda aceleradora que veas en el momento de la carrerilla, pulsar B para el turbo (podrás hacerlo ya en la primera vuelta), y no rozar ningún competidor ni lateral de protección. Muy difícil. Usa el corto tramo de pista que indica el final de la larga curva a la izquierda como punto de referencia (la medalla depende de cuánto de este tramo puedes superar antes de aterrizar).

SALTO (PORCENTAJE)						
		90		50		25

Yoshi's Story — *Maniobras evasivas*





Seguro que te has pasado horas perfeccionando la técnica recolectora, pero ahora lo que queremos es que corretees por el nivel 1-1 y te alejes de todo lo que salga a tu encuentro. Eso *quiere decir* guardar las distancias; tienes prohibido incluso tocar cajas, fruta, chicos tímidos o burbujas. Lo único con lo que te dejaremos entrar en contacto son las bolas de exclamación rojas; podrás controlar cuidadosamente el movimiento de Yoshi mediante su curioso aleteo. Prueba a ver cuántas veces puedes volver al principio del nivel sin morir ni empujar ningún objeto.

CIRCUITOS		5		4		3

Lylat Wars — *¡Árbol va!*





Justo al final de Corneria, el primer nivel de *Lylat Wars*, un grupo de árboles de apariencia inofensiva se desarraiga e intenta liquidarte. Con nuestro desafío, puedes vengarte matando sin piedad a sus congéneres. Hemos contado unos cien árboles en la ruta «fácil» de Corneria (no salves a Falco ni vueles bajo los arcos en el lago), aunque necesitarás hacer uso de las bombas y el láser con fijación de objetivo para que no quede ni uno solo en pie. Guarda las bombas para las hileras simétricas de coníferas y el último trozo de bosque antes del jefe. Las cuentas claras: nos fiamos de ti para contabilizar los derribos.

TREES		100		80		60

Zelda — *Falta de objetividad*





Para este desafío deja a Epona; vas a tener que enfrentarte a Gerudo Target Range *sin* la compañía de tu fiel corcel. Pasa de pagar a la dama, pues lo que queremos es que hagas diana en cada blanco, y que rompas todas las cajas de madera por medio de un ataque rodante. Es mejor deshacerte de los cajones a la ida, y desenvainar tu arco a la vuelta. Ve pulsando A, pues haciendo el tonel en vez de caminar ganas tiempo, y no te olvides de los aros y cajones a cada extremo del campo de tiro.

TIEMPO (SEGUNDOS)		75		80		90

South Park — *El señor del castillo*





Te proponemos una divertida variante para las travesuras malsonantes a las que *South Park* nos tiene acostumbrados. Escoge el circuito multijugador de Splash Tower, desactiva el límite de muertes y fija el límite de tiempo a cuatro minutos. Todos los jugadores disponen de 30 segundos para recoger armamento, antes de que uno de los participantes sea escogido para ser trasladado a una de las torres. Los otros tres jugadores intentarán arrebatarle la posesión de la torre y *el elegido* puntuará un punto por cada muerte. Intenta ganar y anotarte todos los puntos: la clave del éxito radica en recoger las armas más efectivas antes de iniciar el ataque a la torre.

MUERTES		15		10		5

¡Tu turno!

GAME ON

Utilizas alguna táctica especial para jugar a tus juegos favoritos? Quizá hayas descubierto alguna área tranquila para practicar acrobacias en Mario 64, o una nueva y original forma de jugar los deathmatch de GoldenEye, o unos cuantos desafíos contrarreloj para Zelda. Si conoces algún desafío ingenioso y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Descríbenos bien clarito (utiliza unas 100 palabras) lo que hay que hacer, y fija tres niveles de dificultad para conseguir el oro, plata y bronce. Publicaremos los mejores desafíos. ¡Qué te parece!

Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Sí, está muy bien eso de jugar limpio y ser honesto, e ir siempre con la verdad por delante y bla, bla, bla. Pero si lo que quieres es cubrirte de gloria y humillar a tus amigos, cambia esos ridículos escrúpulos por estos fantásticos trucos.

AL RESCATE

World Driver Championship



● **CAMBIA EL COLOR DE LOS COCHES**
Mientras seleccionas tu coche, presiona Z para cambiar su color.

● **COCHES DE COLOR ROSA**
Empieza una nueva partida en el Modo Championship e introduce tu nombre como IGN64. Ahora, todos los coches serán de un rosa reluciente.





Mystical Ninja starring Goemon

¿Te has hecho ya con un cartucho de Mystical Ninja, un fantástico juego de rol injustamente menospreciado? ¡Buen chico! Pues ahí van unos truquitos...

● **ORO O ÍTEMS SIN LÍMITES**
Halla un sitio que contenga una gran cantidad de ítems o de oro, por ejemplo la primera sala en el castillo Oedo. Recoge los ítems, sal de la sala y entra en ella de nuevo. Tendrás más ítems que recoger.

● **MODO BOSS**
Consigue las 45 Muñecas de la Fortuna para activar la selección del Modo Boss en el menú de opciones.

● **IMAGEN BONUS**
Activa el código "Modo Boss" y completa la secuencia del jefe.

● **CONTROLA A IMPACT**
Presiona el analógico cuando la secuencia de intro de Impact finalice, para mover su cabeza.



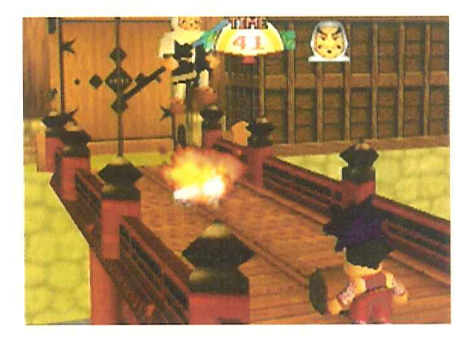
● **BONUS RUMBLE PAK**
Aunque no se trate de un juego con rumble pak oficial, los niveles Boss te lo darán.

● **CAÍDAS MÁS LENTAS**
Efectúa rápidamente el Ice Attack o el Cara o Cruz mientras caes.

● **ESQUIVA ATAQUES**
Cambia a los personajes justo antes de que un oponente te ataque.

● **ESQUIVA BALAS**
Presiona C-abajo para que las balas pasen de largo.

● **VENCE A BENKEI**
Combate a Benkei como Ebisumaru, para encontrar su talón de Aquiles más rápidamente. Durante el combate, Benkei te amenazará con lanzarte lejos de una explosión, pero es una vil mentira, como mucho te enviará al río junto al puente donde él está. Allí encontrarás una escalera para que puedas volver a tu posición anterior.









¿Tenso, nervioso y con dolor de cabeza? Deja que el Dr. Vainilla te dé un suave masaje en las sienes.



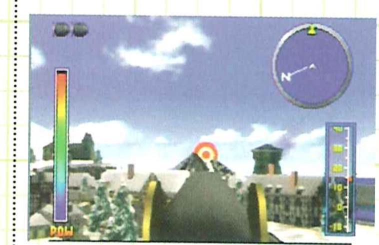


Dr. Vainilla,
Tengo un problema con *Zelda 64*. En el lago Hylia, tanto de niño como adulto, he tocado una música compuesta por mi mismo a Bonooru el Espantapájaros. Éste me dijo que si la tocaba otra vez, Pierre el Espantapájaros aparecería, pero no es así. Por favor, ayúdeme.
Fermín Rodríguez, Dos Hermanas (Sevilla)

El Dr. Vainilla, pensativo, se reclina en su sillón y se frota la barbilla:
¡Ah, sí! Fermín, creo que la solución a tu problema pasa por la pequeña amiga de Link. Cuando Navi revolotee, incomprensiblemente, por un espacio vacío inalcanzable y se vuelva azul brillante, toma la Ocarina y toca tu canción. Pierre aparecerá, y podrás utilizar tu gancho para viajar hasta su posición. ¿La razón? Hay una Skulltula dorada cerca, oculta en algún sitio.

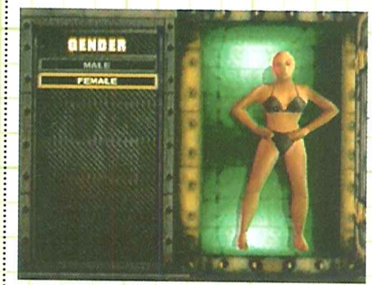
Dr. Vainilla,
Los cañones del nivel 3 de *Pilotwings* me llevan por el camino de la amargura. ¿Me podría recetar algunas coordenadas para los objetivos?
Jon Igoechea, Vitoria

El Dr. Vainilla frunce el ceño y se aparta el flequillo de la cara:



A ver, déjame pensar... Sí, eso es. Creo que éstas son las coordenadas que necesitas, Jon:
Cañón 1: *Vertical: 13°, Horizontal: E 23° S, Potencia: Máxima*
Cañón 2: *Vertical: 7°, Horizontal: S 85° O, Potencia: Máxima*
Cañón 3: *Vertical: 52°, Horizontal: S 41° O, Potencia: Máxima*
Cañón 4: *Vertical: 45°, Horizontal: E 54° S, Potencia: Máxima*

Dr. Vainilla,
En WWF Warzone, ¿cómo juegas siendo las luchadoras Cactus Jack y Dude Love? Me estoy volviendo loca. Gracias por su ayuda, doctor.
Patricia Font, Barcelona



El Dr. Vainilla mira a través de la ventana y exhala un suspiro:
Paso a paso, Patricia. Antes de nada, has de acabar la partida para un jugador del modo Challenge. Luego, si tecleas L y después R en la pantalla de Seleccionar Modo accederás a la lista de trampas (Basement Cheat List). Jugando como Mankind, habrás de acabar la partida para tener acceso a ambas luchadoras.

Dr. Vainilla,
Estoy encallado en *Spacestation: Silicon Valley*. En el segundo nivel, el desértico Hot Cross Buns, no soy capaz de cambiar los ceros por cruces. Lo he intentado arrojando cuerpos, pero no hay manera. ¿Padezco de un mal incurable?
Rafa Robles, Madrid

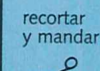
El Dr. Vainilla se levanta del sillón de un brinco y da unos cuantos pasos por la consulta:
No, lo tuyo se puede curar, Rafa. Hay un zorro (Spinning Fox) vagando por este nivel. Mátale, introdúcete en su cuerpo, y después utilízalo para saltar –pero que muy rápido- a cada una de las plataformas con ceros. La velocidad es esencial, pues vuelven a cambiar en cuestión de segundos.



Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla
Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona







Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo ....

y vivo en ....

....

....

Código Postal ....

¿PROBLEMAS?

"Jua, jua, jua, jua, jua, jua. (Pausa para respirar.) Jua, jua, jua, jua, jua, jua." (Reacción de nuestros expertos ante los calumniosos rumores que cuestionan su competencia para descubrir los trucos más difíciles.)



AL RESCATE

Command & Conquer



Aparte de las horas invertidas en las batallas *deathmatch* de *Quake II*, y de los días enteros que llevamos buscando esas escurridizas Almas Oscuras de *Shadowman*, hemos tenido un mes de lo más tranquilito, pues no ha habido muchas misiones de rescate.

Eso si no contamos las cartas que han llegado a nuestra redacción suplicándonos ayuda para *Command & Conquer*, el primer juego de estrategia que pisa la N64. El mes pasado, lo sometimos a un riguroso análisis, otorgándole en aquella ocasión un nada despreciable 86%. Aunque ello, al parecer, no sirvió de mucho a nuestros sufridos amigos, pues en sus misivas no paran de repetirnos que están hartos de ver que su infantería y soldados de artillería caen como moscas ante el acoso enemigo. A ellos dedicamos estos trucos...



Trucos generales

1. Sitúa tus unidades de modo que puedas observar la mayor extensión de terreno posible.
Construye, si puedes, un centro de comunicaciones y éste te permitirá ver claramente desde dónde ataca el enemigo antes de llegar a tu posición. Otro truco consiste en tener equipos que sigan la pista a tus unidades.

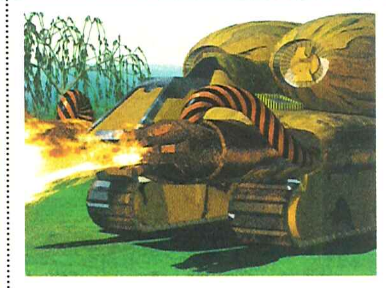
2. Construye varias estructuras para formar unidades más rápidamente.
Por ejemplo, dos barracones de infantería fabricarán un miniartillero en la mitad de tiempo que un barracón.

Contruir una base

1. Rodea con otras estructuras el almacén de fabricación para protegerlo.
Levanta barreras (utiliza, por ejemplo, sacos de arena) con salidas estrechas; después, cubre los pasadizos con torres, para que sean un verdadero suplicio para el enemigo.

2. Construye sólo una refinería de Tiberium por harvester.
Si pierdes un harvester, vende la fábrica y construye otra nueva. Es mucho más rápido así.

3. Intenta defender los pasos de los ríos.
Si evitas que el enemigo cruce, éste no podrá atacar tus estructuras principales.



4. Las barreras son un modo económico de ampliar tu base.
Si puedes hacerlo, en vez de unidades utiliza estructuras como torres de vigilancia o torretas para defender tu base, pues son fáciles de reparar e igual de destructoras que las unidades. Cuando las hayas construido, levanta varias hileras de barreras como defensa. Tus torres pueden disparar por encima de las barreras, y las unidades enemigas habrán de invertir más tiempo en el asalto.

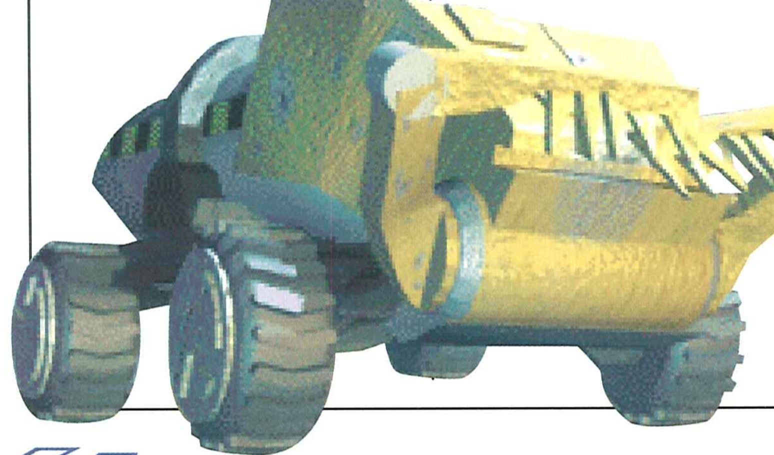
5. No recojas todo el Tiberium.
Podrá regenerarse, siempre que quede un poco.

Combate

1. Destruye o, por lo menos, captura el almacén de fabricación enemigo tan pronto como te sea posible.
De este modo, el enemigo no podrá reconstruir su base.



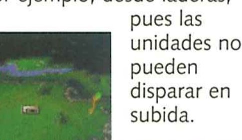
2. Mezcla tus equipos.
Utiliza a los miniartilleros o los granaderos para reforzar tu ataque y



AL RESCATE

defensa. Ten cuidado, sin embargo, con los lanzallamas; mantenlos alejados de tu infantería, o ésta podría quedar reducida a cenizas. Envía una unidad que sea bastante fuerte a acaparar el fuego enemigo; y mientras ellos están enzarzados en la batalla, utiliza las otras unidades para aniquilar sus defensas. No ataques equipos pesados, tales como harvesters, con la infantería pues quedaría anulada en unos segundos.

3. Utiliza el terreno en tu favor.
Ataca, por ejemplo, desde laderas, pues las unidades no pueden disparar en subida.





4. Cuando una base enemiga no disponga de unidades mecanizadas, fabrica un montón de miniartilleros.
Estos equipos serán capaces de exterminar la base y casi no cuestan nada.

5. Utiliza ingenieros para superar a las estructuras enemigas.
Te permite fabricar algunas de las unidades enemigas para tu propio uso o para venderlas.

6. Utiliza el movimiento «Fuerza» con unidades pesadas.
Es más rápido destruir las unidades enemigas que dispararles sin cesar.

7. Destruye las centrales de energía.
Si puedes provocar un bajón en el



ritmo de fabricación de las unidades y estructuras del enemigo, le llevarás una clara ventaja.

Misiones del comando

1. Ve despacio y evita a unidades enemigas siempre que puedas.
Por medio del cursor, encuentra las unidades enemigas que se esconden tras los árboles. Aunque no puedas ver al enemigo en la pantalla, el cursor lo detecta y se transforma en cuatro flechas rojas que parpadean.

2. Al derribar edificios enemigos, corre tan lejos como te sea posible antes de la explosión de la estructura.
No querrás que la carnicería te alcance; además, así estarás fuera de la línea de fuego de los enemigos que empiezan a abandonar la instalación.

3. Intenta atraer al enemigo hacia un área remota antes de hacerle polvo.
Si disparas en un área ocupada por otras unidades enemigas, delatarás tu presencia. Un mal asunto. Cuando debas cumplir una misión en la que tienes que entrar en una base; busca primero todas las posibles entradas, pues algunas están menos vigiladas que otras.

Una vez hayas destruido todos los emplazamientos del SAM, aparecerán los helicópteros.

LAS PREGUNTAS MÁS FRECUENTES

P **¿Cómo puedo controlar la estructura por la que las unidades van a salir?**

R Has de situar el cursor sobre el edificio del que quieres que tus tropas salgan y pulsar A hasta que la palabra «primary» aparezca.

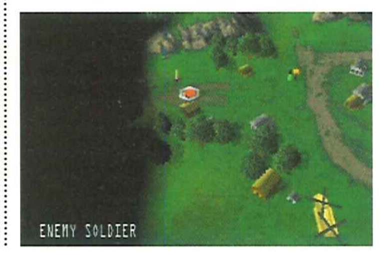


P **Por alguna razón, el juego no me deja fabricar más unidades. ¿Por qué?**

R El número máximo de unidades que se pueden fabricar en un área de juego –tanto unidades del jugador como del enemigo- son 150.

P **¡Socorro! Mi infantería se está quedando sin salud y, sin embargo, no hay nadie disparándole.**

R La infantería no puede pisar Tiberium (los cristales verdes). Éste es venenoso y mina su salud.



Truco Clásico

Quake II

Estas trampas te servirán para que puedas sacarle más jugo a Quake II. Ya verás, disfrutarás como un enano con la fuerza de gravedad disminuida en el modo multijugador. ¡Es la repanocha!

NIVEL DE BONUS: GIROS
Para acceder al nivel de bonus, introduce el siguiente password: FBBC VBBB FBBC VBF7.

CAMBIA EL COLOR DE LOS NIVELES MULTIJUGADOR
Teclea la contraseña S3TC 00LC OL0R S??? para cambiar la paleta de colores del juego.

DISPAROS INFINITOS EN MULTIJUGADOR
Introduce el código S3T1 NF1N 1T3S H0TS.

FUERZA DE GRAVEDAD DISMINUIDA EN MULTIJUGADOR
Teclea la contraseña S3TL 0WGR V1TY ???? para reducir la gravedad en las partidas multijugador.

PASSWORDS PARA LA PARTIDA DE UN SOLO JUGADOR
Para acceder a la pantalla de Passwords, selecciona LOAD GAME y pulsa B cuando la lista de los juegos grabados aparezca.

CONTRASEÑAS PARA NIVELES
2 PGBG VF6B M0BH X3CF
3 1KLS DN5H 7NBF DWRQ
4 2KLR SDRY ?VV4 YQ8X
5 VK3T 7LFC 94B7 D3R3
Último F60? VQCH ?BHF DQQL

Se busca

¿Qué ha sido de aquellos héroes de antaño? Les hemos seguido el rastro a 12 estrellas olvidadas de los videojuegos.



Nintendo reconoce la popularidad de sus personajes. Por eso, ha paseado a Mario, Donkey Kong, Yoshi y Fox McCloud por todos sus formatos. Sin embargo, no todos los personajes tienen tanta suerte. Por cada uno de los héroes elegidos para la N64, quedan dos o tres perdidos en el pasado.

Hemos decidido ejercer de detectives privados, rastrear juegos que brillan por su ausencia en la N64 e investigar si hay posibilidades para un espectacular retorno. Esto es lo que hemos encontrado...

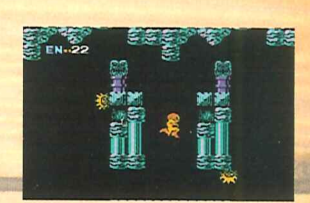


Samus

Descripción: Alta, musculosa. Viste una armadura de color naranja con hombreras gigantescas. En su interior se oculta una bella joven. Se pliega como una bola, suelta rayos láser y masacra alienígenas voladores.

Última aparición: *Super Metroid* (SNES, 1993), una mezcla de *shoot'em up* y plataformas con desplazamiento lateral de imagen. Artista invitada en *Super Smash Bros* (N64, 1999).

¿Dónde se ha metido? Según habíamos podido oír, todo apuntaba a que Samus iba a reaparecer del baúl en el que estaba metida con el lanzamiento de *Metroid 64*. Pero la ausencia total de su presencia en la feria Spaceworld '99 hace pensar que es posible que Miyamoto y compañía se estén reservando este juego para futuras consolas de Nintendo. La intención de este genio es crear un juegazo que emplee el motor de *Zelda*. Y ha escogido éste debido a la similitud entre ambos tipos de juego. De ahí su retraso. Y aunque no se sabe nada de fechas, EAD, el principal equipo de desarrollo de Nintendo, sufre ya por los largos textos de codificación.



△ Tuvimos que aguardar al final de Metroid en NES para enterarnos de que Samus era una bella joven.



Kirby

Descripción: Balón rosado con rostro, dos piernas y aletas. Se pone colorado. Traga aire, engulle a los enemigos y flota por los cielos. Es bonito.

Última aparición: *Kirby Super Deluxe* (SNES, 1996), un plataformas de desplazamiento lateral en el que Kirby engulle villanos. Aparición como artista invitado en *Super Smash Bros* (N64, 1999).

¿Dónde se ha metido? En un principio Kirby tenía que aparecer en un título para N64 llamado *Kirby's Air Raid*, en el que habríamos visto a la bola rosada haciendo surf, pero el proyecto se quedó atrás. Hasta Spaceworld '99, donde asistimos a la presentación de *Kirby's Dreamland 64*, un plataformas que pone a este rechoncho amigo a correr y saltar en lo que parece un estupendo juego. De momento, sólo hay fechas para Japón (siempre que el Sr. Miyamoto no ordene otra reestructuración), pero palpar en el aire la presencia de Kirby nos alegra..



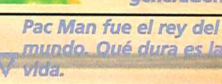
△ Kirby en la SNES. Golf demencial para la generación Kirby.

Pac Man

Descripción: Una pelota amarilla con la boca grande y nariz de pinocho. Inquietantes cejas puntiagudas. Dice sufrir persecución por parte de los fantasmas. Toma pastillas. Se pierde continuamente por los laberintos.

Última aparición: *Pac in Time* (SNES, 1995), un plataformas en 2D genérico en el que Pac retrocedía 20 años en el tiempo.

¿Dónde se ha metido? Tras una larga ausencia del mundo de los videojuegos, Pac Man aguarda una heroica reaparición: la buena noticia para los fans de Nintendo es que, según hemos podido saber, Namco y Nintendo han firmado la pipa de la paz tras una época de guerra fría. De esta forma se abren las puertas para que la Nintendo 64 reciba un fabuloso Namco Museum 64. Como aperitivo, una versión actual de Pacman protagonizada por la bella esposa del come fantasmas está a punto de aparecer en la Game Boy.



Pac Man fue el rey del mundo. Qué dura es la vida. ▽



Mega Man

Descripción: Un niño pequeño, de ojos grandes, con el pelo puntiagudo y sobrelavado. Absorbe los poderes del enemigo. Viste un traje de combate azul y pantalones. Tiene un láser en vez de brazo izquierdo.

Última aparición: *Mega Man X3* (SNES, 1994), un plataformas de desplazamiento lateral que prodigaba carreras, saltos y tiroteos.

¿Dónde se ha metido? Este valeroso muchacho biónico no ha desaparecido del todo. La PlayStation ha alojado ya una actualización en 3D atestada de robots. *Mega Man* es propiedad de Capcom, que recientemente ha acordado una serie completa de títulos de Nintendo entre los que *podría* hallarse un *Mega Man*. De hecho, el propio presidente de Capcom ha dicho que "*Mega Man podría convertirse en un estupendo juego para la N64*". Así pues, no desesperes de un regreso espectacular.



△ Dos rostros de Mega Man: un 2D y un 3D.

Bomberman

Descripción: Robot pequeño y violento con el careto en forma de TV. Cejas grandes. Sombrero metálico. No se entiende bien con sus compañeros. Pese a carecer de dedos, agarra y arroja bombas.
Última aparición: ***Super Bomberman 3*** **(SNES, 1995),** ***Bomberman Hero*** **(N64, 1998), una aventura en 3D sin apenas interés, que por algún incomprensible motivo carecía de modo para varios jugadores.**
¿Dónde se ha metido? Como habrás podido descubrir al hojear este número, el Spaceworld ha sido el lugar escogido por los desarrolladores para explicarnos que Bomberman se ha metido de lleno en una nueva aventura. Ésta nueva incursión del pequeño héroe promete hacer olvidar los fracasados intentos anteriores y colocar a este personaje donde se merece. El título es *Bomberman 2 64* y si quieres saber más detalles, echa un vistazo a nuestra Cuenta Atrás.



△ *Los rastros de destrucción indican que por aquí ha pasado Bomberman 3.*

Lemmings

Descripción: Bestezuela suicida. Se distingue por su atuendo azul y por el mechón de cabello herbáceo. Es incapaz de adoptar decisiones propias. Se mete por sí solo en las hogueras y se deja aplastar. Muere.

▽ *Los Lemmings van camino del olvido...*



Última aparición: ***Lemmings 2*** **(SNES, 1993), un intento de traspasar a una consola la fiebre que estos bichitos causaron en PC.**
¿Dónde se han metido? Parece que estos pobres trasgos hayan saltado de su último barranco. DMA vendió los derechos sobre estos seres de pelo verde a Psygnosis, quienes, a su vez, han publicado dos títulos para PlayStation: una recopilación de los dos juegos anteriores de Lemmings y una horrible actualización en 3D. Ni uno ni otro se vendieron bien, por lo que parece improbable que los Lemmings reaparezcan. Con todo, Psygnosis está mostrando un interés creciente por la N64, lo que hace pensar que quizá tengamos entre nosotros algunos de sus títulos.

Turrican

Descripción: Un alemán aparentemente furioso, peinado a lo Julio Iglesias. Traje pesado de combate y armas potentes. Se pliega como una bola y baja rodando cómicamente por las colinas.



△ *Turrican prepara su vuelta a las consolas.*

Última aparición: ***Super Turrican 2*** **(SNES, 1995), shoot 'em up/plataformas de scrolling lateral con mucha acción en la pantalla, hasta el punto de fundirte los plomos del cerebro.**
¿Dónde se ha metido? Si estabas gimoteando por la desaparición de una de las principales estrellas del shoot 'em up de los años 90, puedes empezar a enjugarte las lágrimas. Según hemos podido saber, se está barajando la posibilidad de hacer volver a Turrican de manos de la consola de nueva generación de Nintendo. En su origen, Thornado (el nombre previsto para el juego) podía haber sido un juego para N64, pero, según los desarrolladores de Factor 5 (los creadores del espléndido *Star Wars: Rogue Squadron*) los gráficos provocaron que se planteara su traspaso. Ahora sólo te falta esperar a que llegue la Dolphin y acabe de desarrollarse el juego.

Earthworm Jim



Descripción: Un gusano muy chulo. Sus músculos causaban cierta turbación. Tenía un ojo más grande que el otro. Es gusano, pero no cobarde, y carga con un arma del tamaño de una tijereta.
Última aparición: ***Earthworm Jim 2*** **(SNES, 1996), un plataformas de desplazamiento lateral con conejillos de indias.**
¿Dónde se ha metido? Earthworm Jim es un personaje que nos encanta. Y ahora que juegos como *Worms Armageddon* han puesto de moda los gusanos, ha decidido que era el mejor momento para volver. Y lo va a hacer a lo grande, pues Virgin está ultimando un juego de Earthworm Jim para N64 y para Game Boy que saldrán a la venta en diciembre. Del juego de Game Boy aún no hemos podido ver nada, pero del de N64 sí y el resultado es un juego lleno de color y detalle, pero que nos ha dejado un poquito fríos. Esperemos que la última puesta a punto alce a este personaje hasta los niveles merecidos.

MUTIS POR LA DERECHA

Personajes por los que no lloramos:

Cool Spot

Ideado por la buena gente de Virgin, venía a ser una especie de mancha roja con gafas oscuras que hacía el vacilas. Exhibía un yoyó mucho después de que hubieran pasado de moda.



Soccer Kid

Un personaje simplón para un juego simplón. Un pequeño aspirante a Ronaldo con gorra de béisbol y un mechón se dedicaba a matar enemigos con el balón. Cutre.



Zool

Anunciado como un "Sonic para Amiga", Zool apareció en un juego (¿o en dos?) y desapareció acto seguido. En realidad se trataba de una hormiga ninja. Qué pavor.



Las Tortugas Ninja

Hubo una extraña época en la que una cuadrilla de reptiles con badana eran considerados algo más que héroes nacionales. Ahora que Pokémon está conquistando el mundo, no parece que vayan a regresar.



Bubsy

Un lince peleón que venía dispuesto a comerse el mundo en camiseta y sin pantalones, pero que se quedó en un fracaso en su presentación en la PlayStation, por lo que suponemos que no volveremos a verlo.





DE VUELTA

Algunos personajes más de Nintendo que esperamos tengan su reaparición.

Yoshi

Aunque Yoshi's Story no halló buena acogida en su patria de origen, Japón, el mimoso dinosaurio es demasiado popular para desaparecer. Seguro que regresará en algún plataformas en 2D durante los próximos dos o tres años.

Goemon

El legado de Mystical Ninja se mantiene, a pesar de la reciente decepción que tuvimos con el Goemon 2 en 2D. Con un poco de suerte, lo veremos de nuevo en una cuidada combinación plataformas/RPG.

Fox McCloud

Miyamoto puso todo su arte en Lylat Wars, pero parece que no pueda haber más de un juego de Starfox en cada una de las consolas de Nintendo. Puede que Lylat Wars II aparezca en la Project Dolphin.

Wario

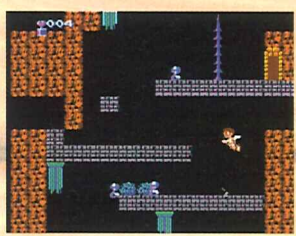
El archi enemigo de Mario parece feliz sin salir de la Game Boy, pero esperamos que nos haga una visita tarde o temprano a la N64 (o a la Dolphin).

Banjo-Kazooie

Se está preparando su retorno definitivo. La secuela se titula Banjo-Tooie y las últimas noticias que nos han llegado hablan de un trabajo excelente por parte del equipo Nintendo para hacer que incluso mejore la excelente primera parte.

Kid Icarus

Descripción: Parece un angelito. Lleva un arco y flechas. Se pasea con los dioses. Si se acerca demasiado al sol, cae al vacío.



¡Mira! ¡Un ángel! Como en El cielo puede esperar.

Última aparición: *Kid Icarus* (NES, 1988). Plataformas de scrolling vertical, donde el Kid tiene la misión de derrotar a Medusa y salvar "Angel Land", su país.

¿Dónde se ha metido? En el sitio que le corresponde: el paraíso de los videojuegos. Como débil angelito que era, Kid Icarus no logró captar la imaginación del público (aunque fuera uno de los personajes elegidos como protagonistas de Captain N, una serie de dibujos animados basada en Nintendo emitida en América) y su juego tampoco daba mucho de sí: copiaba descaradamente las ideas y gráficos de un título tan superior como Metroid. Sin embargo, los nuevos juegos de Nintendo se están poblando con un montón de personajes antiguos (véase, por ejemplo, la aparición sorpresa del Ness de Earthbound en *Smash Bros*). Aún no es momento de que los fans de Kid Icarus se sumen en la desesperación.

Jetman

Descripción: Un muchacho del espacio afincado en la luna. Viste una especie de traje blanco de la NASA a la moda de 1983. Destroza alienígenas. Se desplaza en un gigantesco Big Trak.

Última aparición: *Solar Jetman* (NES, 1988), un shoot 'em up sencillo ambientado en el espacio exterior.

¿Dónde se ha metido? ¿Te preguntas dónde se encuentra ese pequeño? Ultimate (una empresa que luego se llamó Rare) publicó en 1983, para Spectrum, el *Lunar Jetman* original, un *shoot 'em up* de una sola pantalla. La aparición de este astronauta en Solar Jetman, un título para NES, lo convierte en uno de los pocos personajes de Rare que han sobrevivido a la Spectrum. Así, suponemos que su aparición en Nintendo es más probable que la de otros personajes. Ahora que *Jet Force Gemini* ha demostrado que la destrucción maníaca de bicharracos vuelve a estar de moda en el reino de Rare, Jetman encajaría bastante bien entre sus lanzamientos. Sigue atentamente las noticias.



Solar Jetman para NES: uno de los juegos más frustrantes que hayamos probado.

Kamek (Magikoopa)

Descripción: Un tío envuelto en una capa. Es el más incompetente de los enemigos de Yoshi. Suele pasearse con un palo de escoba. Teje unos abigarrados arco iris mágicos. Siempre la lía.

Última aparición: *Yoshi's Island* (SNES, 1996), donde trataba de derrotar al encantador dinosaurio y fracasaba estrepitosamente.

¿Dónde se ha metido? A pesar de la tendencia de Miyamoto a recuperar personajes de sus juegos anteriores, no hemos sabido nada de Magikoopa desde que apareció como ayudante de Baby Bowser en *Yoshi's Island*. De hecho, tenía que reaparecer en *Mario Kart 64*, antes de que Donkey Kong lo reemplazara como tercer piloto malvado del juego. La aparición de Baby Mario en Mario Golf nos hace pensar que los sucesos y personajes de Yoshi's Island no tardarán en reaparecer. Por ello, parece probable que el nervioso Kamek regrese en un futuro cercano. De hecho, lo hemos visto ya en una toma de *Super Mario Adventure*, de próxima aparición.



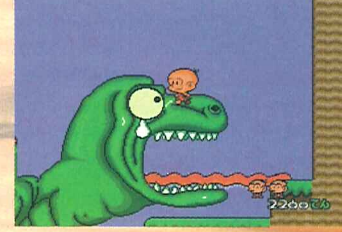
Grita, chilla y se pone nervioso cada vez que Yoshi pasa por su lado.

Bonk

Descripción: Niño prehistórico. Cabeza grande. Se lanza de frente contra cualquiera que se ponga en su camino. Devora kebab y crece hasta igualar el tamaño de un pequeño rascacielos. Grita cuando se hace daño.

Última aparición: *Super Bonk's Adventure* (SNES, 1994), un plataformas de scrolling lateral donde un gran número de villanos de la edad de piedra sucumbía ante su cabezazo.

¿Dónde se ha metido? Se perdió en las brumas del tiempo. Bonk tuvo su período de popularidad en la SNES, pero estaba oculto tras el sofá cuando los desarrolladores de Hudson sacaron la serie Bomberman, mucho más rentable. Las escasas apariciones recientes del joven cavernícola se deben a que los programadores de Hudson lo han introducido como personaje secreto en algunos de los títulos de Bomberman (su brillante calvita se dejó ver en el excelente Bomberman para Sega Saturn). Así pues, no te pierdas la preview de *Bomberman 64 2* en este mismo número.



Bonk, un niño que hace llorar incluso a los más fieros dinosaurios.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



5 Análisis de *Mystical Ninja*. Trucos para *Duke Nukem 64, Fighters Destiny* y *Diddy Kong Racing*. Reportaje sobre los desarrolladores japoneses.
6 Análisis de *Quake 64, Wetrix* y *WCW VS NWO*. Guías para *Mystical Ninja, ISS64, FIFA: RM 98* y *Wave Race 64*.
7 Análisis de *Forsaken, NBA Courtside, World Cup '98, GT 64, Bust-a-Move 2* y *Dual Heroes*. Trucos para *GoldenEye, Snowboard Kids* y *Mystical Ninja*.
8 Análisis de *Olympic Hockey '98*. Trucos para *World Cup '98, Forsaken, Quake 64*. Reportaje: *¿Cómo se fabrica un gran juego?*
9 Análisis de *Banjo-Kazooie, All Star Baseball* y *Robotron X*. Trucos para *Yoshi's Story, Quake 64* y *WCW VS NOW*.
10 Análisis de *F-1 World Grand Prix, ISS '98, Mission: Impossible* y *WWF Warzone*. Guía completa de *Banjo-Kazooie*.
11 Análisis de *Extreme G 2, 1080° Snowboarding, Buck Bumble, Bio Freaks, Mortal Kombat 4, Bomberman Hero* y *Chopper Attack*.
12 Análisis de *V-Rally 64, Turok 2, F-Zero X, Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Consejos para *ISS '98*.
13 Análisis de *Body Harvest, Legend of Zelda: Ocarina of Time, Top Gear Overdrive, Knife Edge, Starshot, SCARS, Silicon Valley* y *AirBoarder 64*.
14 Análisis de *Rogue Squadron, Holy Magic Century, Rakuga Kids, NBA Jam '99, NBA Live 99, Bust-A-Move 3* y *Glover*.
15 Análisis de *South Park. Trucos y guías para Zelda 64, Turok 2, Banjo-Kazooie, F-Zero X*, etc.
16 Análisis de *FIFA' 99, Wipeout 64, Micro Machines 64 Turbo, Chameleon Twist 2, Milo's Astro Lanes*.
17 Análisis de *Castelvania 64, Rush 2 Extreme Racing USA, Monaco GP, Beetle Adventure Racing, WCW Nitro, Goemon 2, Mario Party*
18 Análisis de *Duke Nukem:Zero Hour, Vigilante 8, Gex: Enter the Geko, Runner, Penny Racers, Flying Dragon*.
19 Análisis de *Twisted Edge, Trucos para Duke Nukem:Zero Hour, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron*, etc.
20 Análisis de *Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda. Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron*, etc.
21 Análisis de *F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2*.
22 Análisis de *Shadowman, WWF Atttitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris*.
23 Análisis de *Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble* y *Monster Truck Madness*.

Consigue los números anteriores de Magazine 64 a 375 ptas. cada uno (+ 350 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones
MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos: ....

Calle: ....

Población.................................Código postal:.........................

Provincia: ....

Teléfono: ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐ 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos) (caducidad)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Firma:



CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

¡Quiero hacer videojuegos!

¡Hola, usuarios de Nintendo y lectores de *Magazine 64*! Mis metas en la vida son llegar a ser diseñador, programador y/o añadir ideas a videojuegos. Lo de ser diseñador se me da bastante bien. Sin embargo, mis hermanos me dicen constantemente que en España es bastante difícil crear videojuegos a lo grande, porque no hay suficiente dinero y compañías aquí.

Si dentro de unos años oís estos títulos: *The End* (*beat' em up* en 3ª persona), *The Last Resorrector* (estrategia medieval), *W.A.R.S.* (lucha), *Raven* (*beat' em up* en 3ª persona) *Total Chaos* (estrategia), *Cristal Lake* (RPG) y *Kamikaze* (simulador de vuelo), tenéis que saber que serán de José Lladró Giner. Resolverme estas dudas:

1. ¿Conocéis a alguien que me pueda informar?
2. ¿Creéis posible triunfar en España haciendo videojuegos?

José Lladró Giner, Valencia

Para contestar a tu pregunta, hemos charlado con Isidro Gilabert, director de la compañía desarrolladora Bit Manager, con sede en Santa Coloma de Gramanet (Barcelona).

Queríamos saber cómo iniciaron su andadura en este mundo de los videojuegos que quieres conquistar. Según nos ha contado Isidro, Bit Manager, que empezó como New Frontier en 1988, nació de la pasión de cuatro amigos (entre los que él se contaba) por los videojuegos y de sus ganas de hacer cosas grandes. Contagiado por su entusiasmo, un productor puso el capital necesario para empezar a hacer realidad su sueño. Desde entonces, estos chicos no han parado de hacer cosas y hoy se han ganado el respeto de la comunidad de desarrolladores. Sus comienzos fueron en los extintos sistemas Spectrum y Amstrad, para los que sacaron títulos como: Time Out, Starlife, Hostages, Magic Johnson o North & South. *A partir de ahí, han desarrollado juegos para NES (*Asterix, Los Pitufos*), Master System (*Los Pitufos*), Game Gear (*Los Pitufos, Tintin, Spirou*), SNES (*Obelix*) y, especialmente, Game Boy (*Pop-up, Bomb Jack, Obelix, Tintin II, Turok, Turok II*). Actualmente, su trabajo se centra en el desarrollo de juegos para PlayStation (*Speed up*) y, sobre todo, Game Boy Color (*Hugo 2*), Silvestre & Tweety*). Sus últimos desarrollos para la coloreada consola de bolsillo son* Turok: Rage Wars *y* Ronaldo V-Football.

Isidro Gilabert anima a todos aquellos chicos que tengan mucha pasión por los videojuegos a que no dejen atrás sus aspiraciones, por inalcanzables que parezcan, y los invita a seguir su ejemplo. Para él, lo importante de un desarrollador en potencia es que haga cosas por su cuenta: si quiere ser dibujante, que utilice programas de dibujo en 2D y 3D para PC, si quiere ser programador, que trabaje con los lenguajes C y ensamblador (la arquitectura que se haya tras todos los juegos)... Pero añade un elemento clave: saber y entender mucho de videojuegos. Según él, se valora que una persona sea un experto en la materia, que sepa cuándo un juego está mal y cuándo bien y por qué. Hace referencia también al talento. A programar se puede aprender (incluso ellos disponen de un centro en el que instruyen y forman en programación a las personas a las que contratan), pero no se puede aprender a tener talento e imaginación (y los títulos que tú nos presentas, aunque sólo como proyecto, suenan suculentos). Y eso es lo que se busca en el mundo de los juegos, buenas ideas. Si no, mira la cara de sorpresa que se le quedó al mundo cuando Miyamoto enseñó su Zelda.

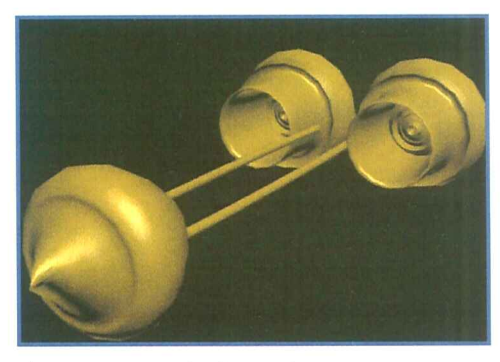
2- Si la experiencia de Bit Manager no te basta, hay otro caso muy claro, aunque no perteneciente al mundo de las consolas, sino del PC. Se trata del juego Comandos y sus creadores, unos amigos españoles que han llevado su juego a las más altas cotas de todos los mercados mundiales. Ahora les llueven las ofertas. Tú podrías ser el próximo caso.

Prometemos publicar un reportaje más extenso sobre los pasos a dar para convertirse en un auténtico crack del desarrollo de videojuegos. Mientras tanto, si quieres ponerte en contacto con Bit Manager, aquí tienes su dirección:

Paseo Lorenzo Serra, 4, 2A
08921 Sta. Coloma de Gramanet, Barcelona
España

Traducciones

Hola, os escribo para comentar algunas cosillas acerca de las traducciones de los videojuegos para N64. Estoy de acuerdo en que algunos juegos estarían muy bien en castellano, pero el hecho de traducirlo a nuestro idioma supondría que otros muchos países en los que también sale el juego pidieran lo mismo. Y los creadores de los videojuegos no pueden traducir a tantos idiomas, porque si lo hiciesen, perderían un tiempo precioso en desarrollar nuevos juegos.



△ Marcos Bermejo, de Barcelona, nos presenta un proyecto de Pod creado por él mismo.

Yo me conformo con que los juegos de rol vengan traducidos. Creo que lo del librito de traducción en el *Zelda* estuvo muy bien. Ojalá otros juegos no traducidos trajeran también su correspondiente librito.

Javier de la Hoz Díaz, Granada

Tu carta nos ha parecido muy interesante Javier, pero no estamos del todo de acuerdo contigo. Para empezar, la traducción no la hacen los desarrolladores mismos, sino las compañías editoras que producen sus creaciones. En cada país hay decenas de miles de compradores potenciales de un juego, más que suficientes para amortizar la inversión que supone traducir los textos. Por supuesto, no saldría rentable traducir TODOS los títulos, pero sí los más importantes. No se justifica que un bombazo como Ocarina of Time *no esté traducido. Lo del librito de Zelda es un apaño, pero no se puede comparar a tener el texto en pantalla. Por suerte, el ejemplo no ha cundido y no se han atrevido a sacar* Jet Force Gemini *con librito.*

Cuestión de sensibilidad

Quiero exponer mi opinión sobre lo que Nintendo está haciendo con sus usuarios. Me refiero a que si alguien tiene la culpa de que PSX gane a la N64 en ventas es Nintendo. La calidad gráfica del software de Sony puede ser peor, pero ellos se preocupan más por las personas. La gran N piensa en ganar y ganar. Sony se preocupa por sacar los títulos a tiempo y la gran mayoría traducidos y, en algunos casos, hasta doblados al castellano, mientras que Nintendo ha aplazado muchos juegos, y otros como *Zelda* o *GoldenEye* pierden mucho al no estar traducidos. En mi opinión, si Nintendo quiere ganar

CUENTA

al batalla contra PSX y Dreamcast, tendrá que pensar un poco en sus usuarios. Y ahora, por favor, responderme estas preguntas:

1. ¿Será *Ridge Racer 64* mejor que *World Driver Championship*?
2. ¿Hay posibilidades de ver el juegazo de PC Half Life en N64?

Miguel Ortega, Madrid

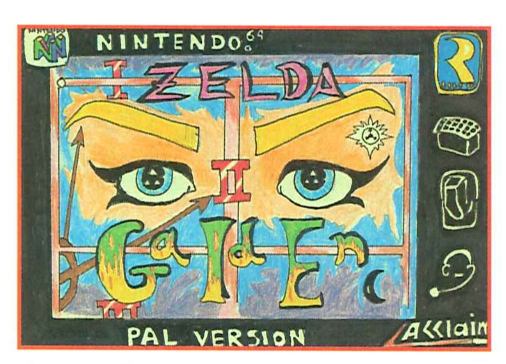
Querido amigo, tal vez tengas razón cuando argumentas que Nintendo no se preocupa por las personas, pero sospechamos que Sony tampoco. Estamos hablando de corporaciones gigantescas dirigidas por verdaderos tiburones de los negocios, no de Hermanitas de la Caridad. Tanto Sony como Nintendo piensan en obtener el máximo beneficio, como cualquier multinacional. Los errores de Nintendo no se deben atribuir a su falta de sensibilidad, del mismo modo que los aciertos de Sony no se explican por el altruismo de sus directivos. De entrada, si no se doblan los juegos de N64 es porque los cartuchos no tienen suficiente memoria. Por otra parte, sabemos de buena tinta que Nintendo es plenamente consciente de la indignación que suscitan los retrasos y el que no se traduzcan muchos títulos. El que las políticas que están aplicando para remediar estos problemas sean acertadas o no, es harina de otro costal.

Puede que el caso de Nintendo y Sony sea comparable al de muchas cadenas de televisión, que cambian de sopetón la programación anunciada según lo que pongan las cadenas rivales (es lo que se conoce como contraprogramación: a la hora que tenían que pasar una peli, van y ponen una porquería de concurso). Acaso ocurra lo mismo en la industria de los videojuegos: Nintendo aplaza sus lanzamientos para incorporarles elementos que los hagan mejores que los lanzamientos de PlayStation. A este respecto, hay que señalar que la calidad no lo es todo: la cantidad también importa, y creemos que Nintendo anda mal encaminada. Sin embargo, estamos hablando de estrategia comercial, de logística y de recursos humanos y materiales, no de consideración con los usuarios. Sony no la tiene, aunque le sobre de lo otro…

1. De momento, lo poco que han visto nuestros redactores del esperado Ridge Racer 64*, no ha sido tan maravilloso como se esperaba, pero no era la versión definitiva. En cuanto a* World Driver Championship*, es un juego que a nosotros nos apasiona. Puedes esperar a* Ridge Racer*, pero te estarías perdiendo un juegazo.*
*2.*Half Life *tiene robado el corazón a muchos como tú, pero lamentamos decirte que no hay noticias de una conversión del juego a N64. Aunque la llegada de* Worms, Command & Conquer *y otros juegos de PC a consola, dejan una vía abierta a la esperanza, creemos que los gráficos de* Half-Life *perderían mucho lustre con la conversión.*



△ ***Rubén García Serra, de Alicante nos envía un dibujo de Link, su héroe. Y el nuestro.***



△ ***Manuel Vizcaino, de Zaragoza propone una fusión entre Nintendo, Rare y Acclaim para la creación de un futuro Zelda Gaiden II.***

Chasco con la Choice

Una de mis secciones favoritas de la revista es el Doctor Vainilla y Game On, así que me da rabia cuando a veces no salen. Os escribo porque quiero haceros un par de preguntas que me rondan la cabeza (tranquilos, que no voy a preguntaros sobre *Resident Evil 2* ni *Perfect Dark*, que ya están más que preguntados). Ahí van mis cuestiones:

1. ¿Cuándo podré pegar tortas con *Smash Brothers*? ¿Cuánto costará pegar las tortas?
2. ¿Cuáles son los títulos que saldrán próximamente en Players Choice?

Miguel Segura Prats, Madrid

1. A estas alturas de la revista, estamos seguros que habrás podido leer nuestra preview *sobre* Super Smash Bros*. Como ves, el juego tiene toda la pinta de ser muy divertido a la vez que ofrece los ingredientes necesarios para satisfacer las consolas de los más* beat 'em uperos*. En esta misma* preview *habrás podido ver que su lanzamiento está previsto para finales de Noviembre (ya mismo), al precio de 9.990 pesetas.*
2. Sentimos tener que darte malas noticias: no va a incorporarse ningún otro juego a la línea Players Choice de aquí a Navidades. Tendremos que esperar a las rebajas de enero…

Terrorífica mutación

Estoy en cama, la piel me está cambiando de color, ayer se me cayó un ojo… Hoy se me está cayendo el pelo y todo por culpa de la Investigación Especial que publicasteis sobre *Resident Evil 64*. He oído que la única forma de salvarme es teniendo el juego.

1. Me gustaría saber cuándo va a salir mi antídoto.
2. Si *Donkey Kong* va a salir sin Expansion Pak.
3. ¿Qué juegos saldrán antes de reyes?

Por favor, contestadme, creo que fui yo quien atacó al perro de mi hermana la otra noche.

David Garijo García (El agonizante), Madrid

1. Bueno, bueno, David. Para este caso, hemos acudido al Doctor Vainilla. Según nos ha contado, tus síntomas coinciden con los de muchas personas con ganas de recibir Res Evil 2*. Se trata de una epidemia de difícil tratamiento. Sin ir más lejos, el mismo doctor Vainilla aplicó un apestoso ungüento especial sobre nuestro jefe de redacción hace unos días, pues a él también se le había caído el pelo (menos el de las orejas) y le había salido un tentáculo en la nuca (ideal para rascarse la espalda). Curiosamente, nadie en la redacción se había dado cuenta, quizá porque él es así de feo todo el año. Pero vayamos al grano de pus que le ha salido al jefe de redacción. Uy, queríamos decir al grano y*

CUENTA

punto. Como tú mismo señalas, el único remedio para tu dolencia es Res 64, que aparecerá por las tiendas a principios de enero, así que tendrás que aguantar un poquito los dolores. Nuestro doctor recomienda que, si te gustan los shoot' em up *y la sangre, juegues unas partidazas a* Jet Force Gemini. *A nuestro compañero le está encantando, sobre todo porque con el tentáculo de la nuca puede hacerles cosquillas a los rivales durante los* deathmatch.
2.En cuanto a Donkey Kong, *sin duda uno de los lanzamientos más sonados del año (y no sólo por los rugidos de los simios), te adelantamos que no saldrá sin* Expansion Pak.
3. Donkey Kong, Turok: Rage Wars, Super Smash Bros, Armorines, Ready 2 Rumble Boxing, Rainbow Six, Rayman 2 *y un largo etcétera.*

La Gran Sayawoman nos muestra su vestimenta de súper heroína.

¡Larga vida a la N64!

Tengo la Nintendo 64 desde el 15 de abril de 1997 y estoy muy satisfecho con ella. Parece que fue ayer cuando estábamos jugando con *Mario 64* y *Turok* mientras Miyamoto no se preocupaba por los retrasos y pensaba que podía barrer la PSX con su Zelda. Ahora, la noticia del lanzamiento de la Dolphin tampoco es que me haya alegrado mucho. Estoy contento, pero pienso que a la N64 se le está quedando una vida un poco corta y aún tiene mucho que decir. Esta consola no está ni mucho menos muerta.

Martí Ferrando, Barcelona

Totalmente de acuerdo: a la N64 le queda mucho por demostrar. Y una muestra de ello es la cantidad de buenos juegos que hay en el candelero: Donkey, Starcraft, Perfect Dark... De todas formas, aún falta un montón para que salga la Dolphin. Normalmente, las consolas tardan un año en comercializarse tras su presentación al público. Si se cumple que Nintendo mostrará la Dolphin en funcionamiento en agosto del 2000, es poco probable que salga a la venta antes del verano del 2001. Eso no es necesariamente malo si de aquí a entonces abundan los lanzamientos para N64 del nivel de Perfect Dark *(cosa de la que no tenemos ninguna garantía).*

Crivillé 64

Buenos días (o tardes o noches, depende de cuándo leáis esta revista). Tengo 14 años, una Nintendo 64 y unas cuantas dudas:
1. Sabiendo que me apasionan los juegos de rallies, ¿cuál me recomendaríais para estas fechas?
2. ¿Para cuándo el FIFA 2000?
3. ¿No creéis que alguna compañía japonesa se podría aventurar a lanzar un *Crivillé 64*?
4. ¿Programará algún día Bit Managers para la N64?

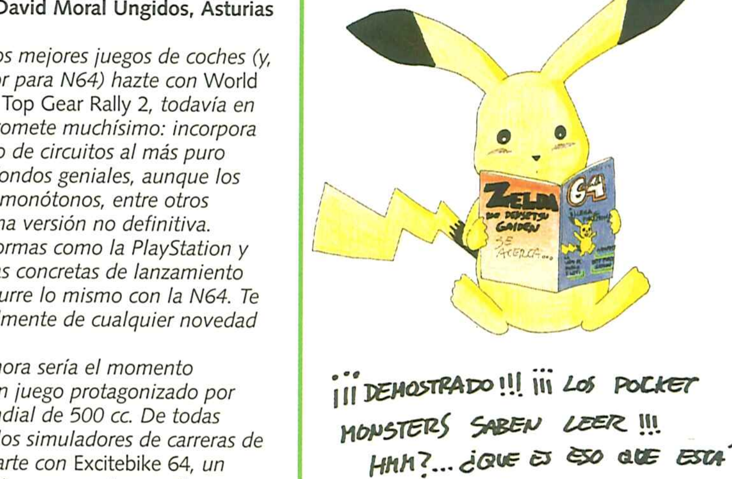
David Moral Ungidos, Asturias

1. Si quieres uno de los mejores juegos de coches (y, posiblemente, el mejor para N64) hazte con World Driver Championship. Top Gear Rally 2, *todavía en desarrollo, también promete muchísimo: incorpora un generador aleatorio de circuitos al más puro estilo F-Zero, y unos fondos geniales, aunque los circuitos son un pelín monótonos, entre otros defectos propios de una versión no definitiva.*
2. Si bien otras plataformas como la PlayStation y los PC ya tienen fechas concretas de lanzamiento para este título, no ocurre lo mismo con la N64. Te informaremos puntualmente de cualquier novedad al respecto.
3. Sin duda alguna, ahora sería el momento perfecto para lanzar un juego protagonizado por nuestro campeón mundial de 500 cc. De todas maneras, si te gustan los simuladores de carreras de motos, puedes consolarte con Excitebike 64, *un excitante título de motocross que te permite recorrer, saltar y caerte por 12 espectaculares circuitos, y que hace un uso muy adecuado del Expansion Pak. Permite competir a 4 jugadores y cuenta con un editor de circuitos muy interesante. La segunda (no tan buena) noticia es* Road Rash 64, *un juego que te permite recorrer vías urbanas montado en motos de cross. Por lo que hemos visto, las pistas son muy cortas y los gráficos un poco pobres, aunque el modo de 4 jugadores parece divertido.*
4. De momento, no tienen ningún proyecto de videojuego para N64, pues prefieren concentrarse en Game Boy.

Derechos de autor

Si en el número 21 flipé un rato al ver que debajo de mi dibujo aparecía el nombre de Javier Sardón, en el 22, algo me ha causado espasmos similares a los que causó Pikachu en Japón. Al comprarlo, sonaron alarmas en mi cabeza, y es que en un dibujo donde aparece Goku, Vegeta y Boo, pone mi nombre. Sí, incomprensiblemente está firmado por Pablo Belmonte. O se trata de un imitador o de un hermano gemelo secreto. Ni me llamo Javier sardón ni (de momento) he hecho ningún dibujo de Dragon Ball.

Cambiando de tema, quiero expresar mi indignación hacia toda esa gente que está intentando cargarse la industria del videojuego exigiendo nuevas leyes de censura. Tengo 18 años y me apasiona todo lo relacionado con los juegos, me gustan las imágenes generadas por ordenador, los dibujos Manga y Marilyn Manson. Sin embargo, al contrario de lo que puedan pensar algunos adultos defectuosos, no soy indecente, infame, salvaje o



Alejandro Fajardo Sánchez, de Cádiz ha descubierto a qué dedican el tiempo libre los Pokémon.

ignorante, jamás he participado en ninguna matanza u acto violento, no he intervenido en ningún ritual satánico y no me excita atropellar a peatones.

Conozco la diferencia entre el bien y el mal, he aprendido a diferenciar lo ficticio de lo real, me esfuerzo por respetar a los demás y a cambio exijo ser respetado.

CUENTA



Una divertidísima foto de Pablo Belmonte, de Valencia, equipado para convertirse en todo un campeón de carreras de Pods.

Pienso que lo máximo a lo que ha llegado la Humanidad es el resultado de una fusión de pintura, modelaje, fotografía, música, literatura y cine, una mezcla que ha tardado miles de años en surgir hasta producirnos toda clase de sensaciones que van más allá del mundo real. Hablo del vasto mundo del ocio electrónico. Es entonces cuando no salgo del asombro al comprobar que existen imbéciles tan sumamente rastreros como para insinuar que un juego donde atropellas a peatones, matas a personas, etc. va destinado a un público infantil o inmaduro. El problema son quienes confunden el sarcasmo y la ironía con la carnicería ofensiva, el padre cebado de incultura electrónica que regala *Carmageddon II* a su hijo de 5 años, el periodista negligente que da informaciones cargadas de mentiras y calumnias... El problema, en suma, son aquellos que creen que un montón de polígonos, píxels y sprites pueden controlar la mentalidad de una persona. Afortunadamente, el cerebro de la gran mayoría de los adolescentes va más allá de lo que aparezca en películas, libros, programas de televisión o videojuegos.

Pablo Belmonte, Valencia

En primer lugar, disculpa el lío de nombres en los dibujos. Y a Rádix y Javier Sardón (¡eo!, ¿estáis ahí?), mil perdones también. En segundo lugar, ¡enhorabuena! Tienes un talento brutal como ilustrador y caricaturista. Si tu ambición es trabajar como artista gráfico en una compañía del estilo de Rare, no te lo pienses dos veces. Además, esta fascinante industria está creciendo exponencialmente y necesita de gente como tú. El mes que viene publicaremos alguna otra de tus creaciones.

Por lo que respecta a tus reflexiones sobre la violencia en los juegos, no hace falta que te digamos que estamos totalmente de acuerdo contigo.

Romper la rutina

Estaba yo en casa de un amigo, cansado de los modos multijugador cuando nuestras mentes retorcidas empezaron a maquinar soluciones para romper la rutina en algunos juegos. Así que aquí tenéis algunas alternativas de juego para Mario Kart:
- Mario Kart 64 (modo batalla)
- Circuito: Double Check
- Prueba: El francotirador,
El jugador 2 (P2) sólo puede moverse por la plataforma central (donde se aparece al inicio), mientras el jugador 1 (P1) sube al nivel más alto y recolecta caparazones VERDES, para golpear al P2. Luego se cambian los papeles. El jugador que emplee menos caparazones es el ganador.
- Circuito: Big Donut
- Prueba: Trampa mortal,
El P1 coloca 4 ítems falsos en cualquier zona del circuito, pero escondidos entre los verdaderos y sin que el P2 mire. Una vez el P1 los coloca, deja de jugar y el P2 tiene que recoger ítems constantemente. El que dure más tiempo sin tocar un ítem falso será el vencedor (al tocar el primer ítem falso el juego se dará por terminado).
- Circuito: Block fort
- Prueba 1: El duelo,
P1 y P2, cada uno con una estrella, se sitúan uno frente al otro en el carril de comunicación entre zonas más elevado (uno en cada extremo). Los jugadores salen en línea recta. El último en activar la estrella o el que mate al otro, gana.
- Prueba 2: ¡Sálvese quien pueda!,
P1 y P2 lanzan, estando arriba, la mayor cantidad de caparazones verdes posible. Luego ambos consiguen una súper star y se lanzan abajo a la vez. Pierde el primero que se queda sin un globo o el que activa antes la estrella.

Albert Caballero Arsís y Álex Fernández Sanmartín, L'Hospitalet de Llobregat

La oscuridad se ha apoderado del lápiz de Franc Manson, de Vall de Uxo, y nos ha enviado este estupendo dibujo de Shadowman.

Enhorabuena Albert y Álex por vuestras propuestas al más genuino estilo Game On. En la redacción ya hemos jugado a "¡Sálvese quien pueda!", en homenaje a los inspectores de sanidad, que utilizan esta misma expresión tras visitar el lavabo del dire.

Legion os saluda

Quería haceros unas cuantas preguntas:
1. ¿Hay alguna aventura gráfica para Nintendo 64 en camino? Me encantaría especialmente un *Monkey Island* o un Broken Sword. ¡Me pirro por las aventuras gráficas!
2. ¿De verdad *Rage Wars* merecerá la pena? Yo no suelo jugar nunca en modo multijugador y sólo tengo dos mandos.
3. He oído hablar de un proyecto de Nintendo llamando *Revolver*. ¿Qué es eso?

1. Por desgracia (para nosotros también, pues somos unos auténticos fans de las aventuras gráficas), no hay previsto ningún lanzamiento de este género para N64. Se nos ocurre que, al abundar en este tipo de juegos interminables secuencias de vídeo entre niveles, intros muy largas, etc, es técnicamente difícil llevarlas a un cartucho de N64. No obstante, si las últimas tecnologías de compresión han permitido trasponer los dos CD de Res Evil 2 *a un cartucho, tal vez puedan hacer lo mismo con* Grim Fandango *o* Curse of Monkey Island*. O mejor todavía, se podría crear un juego original para N64 de la categoría de aquéllos.*
2. En cuanto a Turok: Rage Wars*, si lo que te van no son las partidas multijugador, no merece la pena que lo adquieras. El modo individual que contiene es de entrenamiento, no de historia.* Rage Wars *está pensado para disfrutarlo en grupo, y así resarcirse del discreto* deathmatch *de* Turok II*, juego que realmente te aconsejamos si lo que quieres es pegar tiros en soledad.*
3. El proyecto Revolver *de Nintendo no es otra cosa que el nombre que en un principio adoptó* Ridge Racer 64*. La intención era poder dar unos primeros pasos sobre el juego sin despertar mucho jaleo. Ahora,* Revolver *ha desaparecido y ya podemos llamarle por su nombre:* Ridge Racer 64.

CUENTA, CUENTA...
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.L.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! *Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.*

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% ★ **1**

Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A escuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a escuras y en celada...

TRUCO
Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! *La ficha especifica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.*

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1. ZELDA
2. SUPER MARIO 64
3. TUROK 2
4. GOEMON
5. GOLDENEYE 007

Títulos

BANJO-KAZOOIE

92% ★ **5**

Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 9



Superior en gráficos a *Super Mario 64*, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

TRUCO
Cuando estés bajo el agua, utiliza A para avanzar y B para recoger items. Ahorrarás tiempo (y oxígeno).

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% ★ **2**



EA ● 7.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de *ISS 64*.

TRUCO
Prueba el voleo alto (C-arriba) para buscar jugadores adelantados. Es más seguro que los pases rasos, pues evita los marcajes.

FORSAKEN 64

94% ★ **4**

Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO
Si superas un nivel en un tiempo récord y lo vuelves a jugar, la CPU te premiará con nuevos tramos antes inaccesibles.



GOLDENEYE

94% ★ **4**

Nintendo/Rare ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1

Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor *shoot 'em up* de la historia. Con eso está todo dicho.

TRUCO
En Secret y 00 Agent, si disparas a los científicos... ¡sorpresa! Éstos responden con armas de fuego (peor sería una conferencia sobre antimateria).

HYBRID HEAVEN

88% ★ **4**

Konami ● 11.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 23





Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

TRUCO
A menos que tu barra de energía esté a tope, tus ataques combo no tendrán ningún efecto en tus adversarios. Ninguno en absoluto.

ISS 64

92% ★ **4**

Konami ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: *ISS '98* (y por poco).

TRUCO
Para los súper equipos: en la pantalla del título, mantén Z y pulsa Arriba, L, Arriba, L, Abajo, L, Abajo, L, Izquierda, R, Derecha, R, Izquierda, R, Derecha, R, B, A. Suelta Z y pulsa Start.

ISS'98

94% ★ **5**

Konami ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 10



Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

TRUCO
N64/22's Double Game Guide + features more than enough tips and hints to enable you to access all the secret boarders.

LEGEND OF ZELDA

99% ★ **5**

Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

TRUCO
Si detectas a un enemigo con Z, el botón A te servirá para asestar un golpe (con salto) mucho más potente que los ataques con B.

MARIO PARTY

91% ★ **5**

Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 17



Es un juego de mesa, pero resérvate una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

TRUCO
Intenta no aterrizar sobre la casilla de Bowser, o prepárate para lo peor. Haznos caso.

MONSTER TRUCK MADNESS

71% ★ **2**

Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Correcta conversión del anciano juego de PC, con nuevas opciones para dos jugadores.

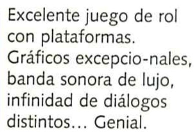
TRUCO
Para acceder al circuito Alpine Challenge, completa un circuito en dificultad media. Para Aztec Calley, hazlo en modo fácil.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% ★ **4**

Konami ● 11.490 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5





Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcio-nales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

AMOS DEL ASFALTO

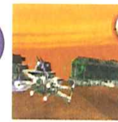
1	V-RALLY 64
2	F1 WORLD GRAND PRIX
3	TOP GEAR OVERDRIVE
4	1080° SNOWBOARDING
5	MARIO KART

TRUCO

Para subir unas escaleras largas, pulsa repetidamente Saltar, y el muñeco aleteará con los brazos hasta llegar arriba.

ROGUE SQUADRON

94% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 20

Un *shoot 'em up* fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

TRUCO

En los niveles en los que haya AT-ATs, ignora el radar y acaba con ellos antes de empezar con los objetivos. En algunos escenarios es la única forma de sobrevivir.

SHADOWMAN

95% 5 Acclaim ● 10.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansion Pak ● Nº 22




Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

TRUCO

Una vez hayas recogido 100 Cadeaux, depositalos en el Templo de la Vida (en Wasteland) para obtener salud extra.

TONIC TROUBLE

80% 3 Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23

Bastante divertido pero no se le puede comparar con su primo hermano Rayman 2. Mezcla elementos de mucha plataformas con relativo éxito.

TRUCO

Esquiva los tomates gigantes manteniendo apretado Z y moviéndote a izquierda y derecha. Suena obvio, pero no se explica durante el juego.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

95% 4 Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12




Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria...Imprescindible.

TRUCO

Acostúmbrate a apuntar siempre a la cabeza. De lo contrario, a partir del segundo nivel te quedarás sin munición enseguida.

V-RALLY 99

94% 5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12




El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO

Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

V-RALLY 99

94% 5 Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 12



El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

TRUCO

Antes de usar el freno de mano para tomar una curva, gira un poco el stick. Si frenas antes de torcer, el coche perderá la tracción y resbalará hacia adelante.

WORLD DRIVER CHAMPIOSHIP

93% 5 Infogrames ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 23




Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados

TRUCO

Para todos los coches y pistas: Empieza con un modo campeonato nuevo e introduce RACES THE BEST como nombre. Pulsa izquierda, Derecha, Derecha, Inzquierda, Abajo y Arriba en la siguiente pantalla.

1080° SNOWBOARDING

91% 4 Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11



Gráficos maravillosos,cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

AERO FIGHTERS ASSAULT

77% 1 Konami ● 1-2 jugad. ● 9.990 ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

AIRBOARDER 64

77% 1 Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Un simulador de patinaje aéreo. Original y muy jugable, pero carente de emoción, velocidad y variedad. Aburre pronto.

ALL STAR BASEBALL

84% 3 Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 9

Gráficos en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

BAKU BOMBERMAN

73% 1 Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

El modo para un jugador no está mal. Donde falla es en la opción multijugador (el punto fuerte de sus antepasados). Meramente funcional.

BEETLE ADVENTURE RACING

77% 1 Konami ● 1-2 jugad. ● 9.990 ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4

Si lo que buscas es un simulador de vuelo «realista», AA es lo único que encontrarás para N64... Pero no está a la altura de la consola.

BIO FREAKS

83% 3 NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS

88% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● Nº 1



El *beat 'em up* con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BODY HARVEST

91% 5 Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de tiros de primera con el aspecto de una película de segunda. *Body Harvest* es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BOMBERMAN HERO

75% 1 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

La imperdonable continuación de *Baku Bomberman* no solventa ninguno de los defectos de su antecesor. Más acción, saltos y velocidad, pero... los mismos fallos.

BUCK BUMBLE

79% 2 Ubi Soft ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un complicado sistema de control que no se corresponde con los gráficos de peluche del juego. Un buen juego, aunque abusa bastante de la niebla y le falta personalidad.

BUST-A-MOVE 2

85% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

¿Un puzzles en 2-D? No: el cartucho más adictivo de Nintendo 64. No te aburrirás de él nunca. Jamás. Aunque sea en 2-D.

BUST-A-MOVE 3 DX

87% 4 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14



Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

CASTLEVANIA 64

84% 4 Konami ● 11.490 ● 1 Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

Aprende a convivir con la pésima cámara y *Castlevania 64* te proporcionará cantidades industriales de sustos, derramamiento de sangre y enemigos ultraterrenos. Terrorífico.

CHAMALEON TWIST

70% 2 Infogrames ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Ve por entornos 3-D con texturas algo simplonas dando lengüetazos cual camaleón loculeo. El modo para un jugador es poco adictivo, pero el de batalla es fabuloso.

CHOPPER ATTACK

82% 3 NSC/ GT ● 8.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 11

Gráficamente, no ofrece nada que no hayas visto antes, pero toda su modestia visual se traduce en jugabilidad. Divertido como pocos, y muy rápido.

COMMAND & CONQUER

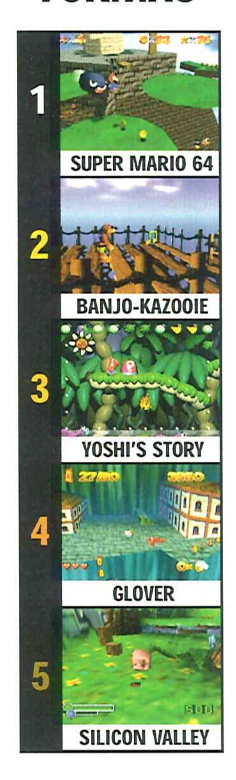
86% 3 Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansión Pak ● Nº 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.



64 DIRECTORIO

LO MEJOR EN PLATAFORMAS



COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

85% ★ 2 — EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Funciona como *FIFA: RM 98* y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT

81% ★ 1 — Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING

90% ★ 4 — Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2



Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como *Mario Kart*, pero casi.

DUAL HEROES

65% ★ 0 — Spaco ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 7

Un juego de lucha un tanto peculiar: excelente captura de movimiento, jugadores virtuales, dos cámaras... Pero, ¡hasta Game Boy tiene gráficos mejores!

DUKE NUKEM 64

85% ★ 4 — NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2



El *shoot 'em up* legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR

90% ★ 4 — NSC ● 9.990 ● Nº 11 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Expansión Pak

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara de tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos

EXTREME G

87% ★ 4 — Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 1



Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2

87% ★ 4 — Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11



Mucho mejor que el *Extreme G* original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% ★ 1 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

F1 POLE POSITION

81% ★ 1 — Ubi Soft ● 11.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Cuando a un juego de carreras le fallan los gráficos, las licencias sobran. *F1 PP* es bueno, pero no está a la altura la N64. Una pena.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% ★ 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% ★ 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10



El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

FLYING DRAGON

78% ★ 2 — Proein ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Rumble Pak ● Nº 18

Conocido inicialmente como *Art of Fighting Twin, Flying Dragon* está ahora disponible en España y ha demostrado ser realmente divertido pero rápidamente olvidable.

F-ZERO X

85% ★ 5 — Nintendo ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 12



El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER

83% ★ 4 — Hasbro ● 8.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2

83% ★ 4 — Konami ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Rumble Pak ● Nº 17

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GT 64

86% ★ 4 — Infogrames ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 7

Buenos gráficos y una conducción realista: Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, *GT 64* te encantará.

HEXEN

69% ★ 1 — NSC/ GTI ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Clon de *Doom* con trasfondo medieval. Resultón, pero con píxels como castillos. La única novedad en su conver-sión a 64 bits es la pantalla dividida para 4 jugadores.

HOLY MAGIC CENTURY

72% ★ 3 — Konami ● 1 jugad. ● 11.990 ● Controller Pak ● Nº 14

Un RPG de lo más mediocre. Los tediosos combates aleatorios y la americanización de su argumento no le hacen ningún favor.

KNIFE EDGE

88% ★ 3 — Spaco ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13



Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LYLAT WARS

90% ★ 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-5 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 1



96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% ★ 3 — EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2



Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol... americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MACE: THE DARK AGE

81% ★ 3 — NSC ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Gráficos fabulosos y personajes con mucha personalidad. Fue mejor *beat 'em up* de N64 hasta que *Fighters Destiny* le arrebató la corona.

MARIO GOLF

91% ★ 5 — Nintendo ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Expansion Pak ● Nº 22

Vale, es gof. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64

91% ★ 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● En cart. ● Nº 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MISCHIEF MAKERS

90% ★ 3 — Nintendo ● 8.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1



El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MISSION:IMPOSSIBLE

84% ★ 3 — Infogrames ● 7.490 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 10

Su mayor defecto es la mecánica de juego, lineal en exceso. El sistema de control y la IA también son muy pobres. Pudo haber sido una maravilla, pero...

MONACO GRAND PRIX

89% ★ 4 — Ubi Soft ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 17

No tan profundo y difícil de controlar como F1 World Grand Prix, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MORTAL KOMBAT 4

84% ★ 4 — NSC/GT ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Un *Mortal Kombat* decente y con gráficos poligonales. Su mecánica de juego y sistema de control son idénticos a los de todos los *MK*, pero su aspecto es fantástico.

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

71% ★ 1 — Infogrames ● 13.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Un juego de carreras al más puro estilo arcade: rápido y detallado pero muy corto. El modo para dos jugadores es fantástico, pero los polígonos se notan demasiado.

NBA COURTSIDE

92% ★ 5 — Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak En cart. ● Nº 7

Espectacular y divertido.Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

NBA HANGTIME

75% ★ 1 — Acclaim ● 5.490 ● 1-4 jugad. ● En cart'

Superado por *NBA Pro* y, más tarde, aplastado por *NBA Courtside*, el pionero del baloncesto en los 64 bits ya no es más que un lejano recuerdo.

NBA JAM '99

83% ★ 4 — Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 5

Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA LIVE '99

64% ★ 2 — EA ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 14

Le faltan los movimientos de *Courtside* y el sentido del humor de *Jam*. Un título de baloncesto de atractivo más bien discreto.

NBA PRO '98

82% 2 Konami ● 8.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 5

La sensación de tridimensionalidad es casi nula, y el sistema de control resulta complicado. *NBA Courtside* es mejor en todos los sentidos.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

89% 3 Acclaim ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 2

Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NHL BREAKAWAY '98

84% 3 Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 4

Suave, rápido y con interesantes toques de estrategia, aunque gráficamente no llega al nivel de *Olympic Hockey 98* y *Wayne Gretzky's 3D Hockey '98*.

OLIMPIC HOCKEY 98

84% 1 NSC/GTI ● 3.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 8

Un arcade clásico: rápido, difícil, divertido... La animación es excelente. Ideal si buscas un cartucho de deportes con un buen modo multijugador.

PILOTWINGS

89% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1



Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

QUAKE 64

79% 3 NSC/GTI ● 3.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Divertido y muy sangriento. Lástima que todos los escenarios sean iguales y la mecánica de juego monótona... Parece un chiste malo comparado con *GoldenEye*.

QUAKE II

91% 4 Proein ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pack ● Controller Pak ● Nº 21



Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitros de sangre.

RAKUGA KIDS

80% 4 Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 14

Un *graffiti 'em up* plagado de personajes simpatiquísimos. Roza la ñoñería, pero hay que reconocer que es muy divertido.

RAMPAGE 2

30% 0 Mydway ● 8.990 ● 1-3 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 11

Festival arcade absolutamente rancio. Uno de los juegos más aburridos con los que puedes malgastar tu dinero.

RE-VOLT

73% 3 Acclaim ● 9.990 ● Controller Pak ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 22

Curioso juego de coches teledirigidos. Los circuitos son demasiado complicados, y los desafíos, campeonatos y pruebas contrareloj, demasiado fáciles.

ROBOTRON 64

80% 2 NSC/GTI ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 9

La versión tridimensional de la clásica recreativa con el mismo nombre. Un cartucho para nostálgicos. Adictividad en estado puro. Nada más.

RUSH 2

77% 4 GT ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controler Pak ● Nº 17

O se ama o se odia con pasión arrebatada. Mejor maniobrabilidad y secretos a mansalva.

SAN FRANCISCO RUSH

87% 3 Acclaim ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SCARS

79% 3 Ubi Soft ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Pumble Pak ● Controller Pak ● Nº 13

Divertido y vistoso, pero modesto en demasiados sentidos. Menos original de lo que pretende y no lo suficientemente rápido.

SHADOWS OF THE EMPIRE

78% 2 Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1

Cada pantalla es un juego completamente diferente, aunque por desgracia la mitad de ellos son insoportables... Vale, también hay niveles fantásticos, es verdad.

SNOWBOARD KIDS

90% 5 Nintendo ● 5.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 4



A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SPACESTATION SILICON VALLEY

83% 3 TAKE 2 ● 9.490 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 13

Tremendamente simpático, pero aún más complicado. Su aspecto colorido y casi infantil no se correponde con sus puzzles imposibles y su retorcida mecánica de juego.

STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER

78% 2 Infogrames ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Demasiado difícil y con constantes reducciones bruscas de cuadros por segundo. Menos acción de la que se espera y una cámara terrible.

STAR WARS EPISODE 1: RACER

88% 5 Nintendo ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak En cart. ● Nº 20



Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64

96% 5 Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Nº 1



El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

TETRISPHERE

73% 3 Nintendo ● 6.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 4

Estuvo bien mientras duró... pero *Wetrix* es más divertido. Deshacer una a una las capas de una «cebolla poligonal futurista» resulta demasiado complicado.

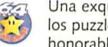
TOP GEAR OVERDRIVE

91% 4 Spaco ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Nº 13

Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

THE NEW TETRIS

90% 5 Nintendo ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● Expansion Pak ● Nº 22



Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TOP GEAR RALLY

86% 4 Spaco ● 8.990 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1

Su suavidad es excelente, la multitud de opciones le confieren una vida larguísima y su modo multijugador es soberbio. Al principio parece incontrolable.

TUROK Dinosaur Hunter

91% 4 Acclaim ● 4.990 ● 1 jugad. ● Controller Pak ● Nº 1



A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

65% 2 Kemko ● 10.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 19

Un simulador de snowboarding terriblemente amateur. Correcto a secas.

VIGILANTE 8

74% 3 Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Expansion Pak ● Nº 18



Mediocre clon de *Twisted Metal* con algunos aciertos y algunos momentos de tedio total. Un juego como cualquier otro.

VIRTUAL POOL 64

77% 4 Proein ● 10.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 18



Simulador de billar con gráficos en alta resolución sorprendentemente jugable. Tan adictivo como el juego real.

WAVE RACE 64

90% 4 Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● Nº 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WCW NITRO

50% 3 T. HQ ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● Nº 17

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WCW WS NWO

82% 3 Konami ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 6

Un cartucho largo, completo y variado. Tipos duros en mallas de colores atizándose de lo lindo durante asaltos interminables.

WETRIX

81% 3 Infogrames ● 6.490 ● 1-2 jugad. ● Controller Pak ● Nº 6

Puzzles de temática geológica. Edifica montañas y crea lagos en un recuadro. Casi tan complicado como divertido.

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

75% 3 NSC/GTI ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak

Un juego de hockey. No hay más comentarios... Bueeeno: es muy divertido, especialmente por su modo multijugador. ¿Vale? Pues no hay más comentarios.

WWF ATTITUDE

88% 4 Acclaim ● 10.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 22



Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondarse.

WWF WARZONE

85% 4 Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Nº 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

YOSHI'S STORY

86% 5 Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart ● Nº 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

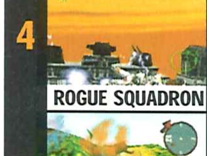
DE TIROS LARGOS

1 TUROK 2



2 GOLDENEYE 007

3 FORSAKEN 64



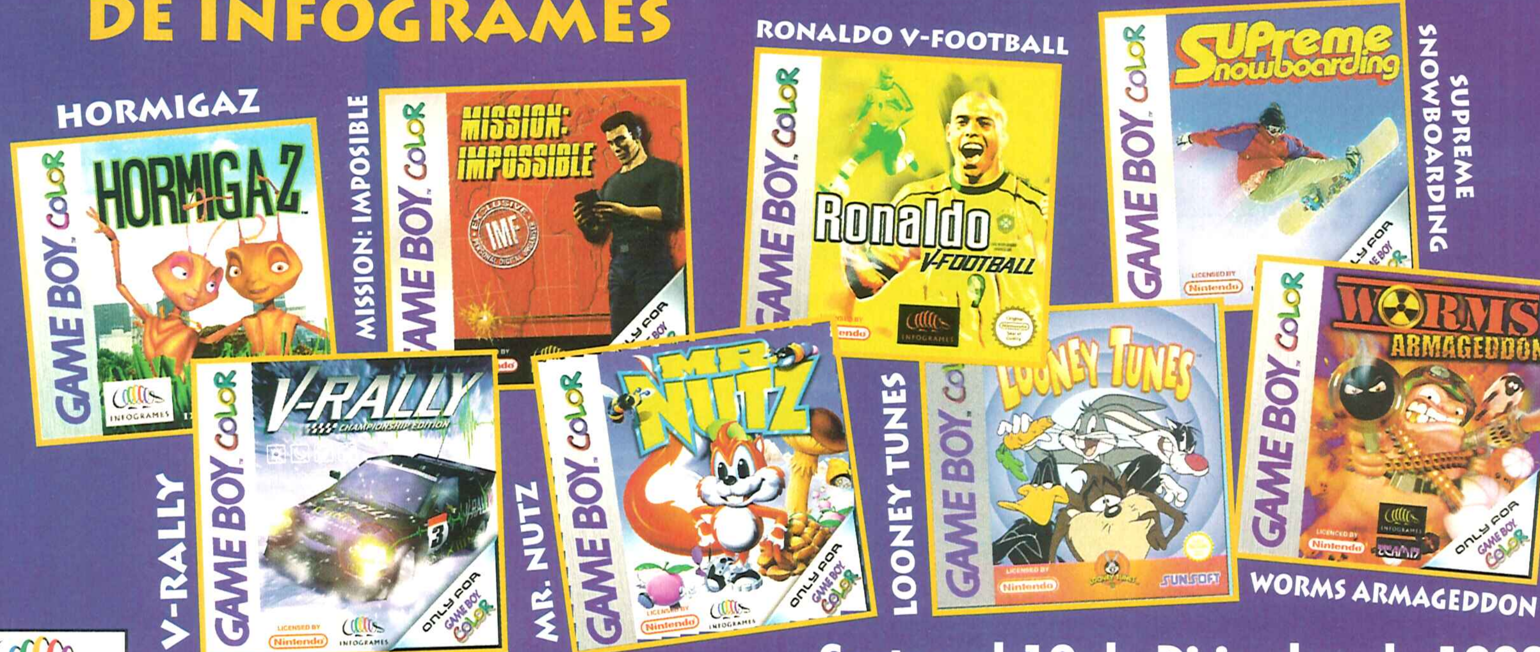
4 ROGUE SQUADRON

5 BODY HARVEST

¡SUSCRÍBETE!



A MAGAZINE 64 Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE 8 CARTUCHOS DE INFOGRAMES



INFOGRAMES ESPAÑA

Sorteo el 19 de Diciembre de 1999

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)
Los nombres ganadores de la suscripción del número 22 se publicarán el mes que viene.

Deseo suscribirme a *Magazine* 64 por un año (12 números) al precio especial de 3.825 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 5.525 ptas. Resto del mundo: 7.325 ptas.

Nombre y apellidos: ....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .............................C.P.: ....
Teléfono: ....
Forma de pago ....
❑ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.
❑ Tarjeta de crédito.
❑ VISA (16 dígitos) ❑ American Express (15 dígitos)
N.° ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros: ....
Calle: ....N.°: ....
Población: ..............................C.P.: ....Provincia:..........

N.° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
(clave del banco) (clave y n° de control de la sucursal) (N° de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta: ....
Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A:

Firma del titular:

.........................., a .... de .... de 199 ......
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



GUÍA DE COMPRAS 64

Si está interesado en anunciarse en esta sección sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid 91 372 87 80
Barcelona 93 254 12 50


M·G·K
¡NO BUSQUES MAS!
Tenemos lo ÚLTIMO al MEJOR PRECIO.
96 571 80 79
www.mgk.es
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO nYko
Descubre tu tienda MGK mas cercana
ALICANTE
• ALICANTE: C/. Jaime Segarra, 22 - Tel. 965 91 62 86
• TORREVIEJA: Pza. M. Hernández, 2 ~ Tel. 965 70 49 83
ALMERIA
• ROQUETAS DE MAR: Av. Roquetas, 245 Tel. 950 32 31 20
ASTURIAS
• OVIEDO: C/. Foncalada, 13 bajo-D ~ Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
• MERIDA: Moreno. de Vargas, 24 Tel. 924 30 40 72
BALEARES
MALLORCA
• MANACOR: C/. Baix des Cos, 39 ~ Tel. 971 84 50 11
BARCELONA
• Gran Vía, 1087 ~ Tel. 932 78 23 87
• Bernard Metge, 6-8 ~ Tel. 932 78 07 69
• TERRASSA: Av. Jacquard, 35 ~ Tel. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
• C/. Mayor, 31 - 1º ~ Tel. 938 48 03 54
BILBAO
• CASCO VIEJO: Belostikalle, 18 ~ Tel. 944 15 56 42
BLANES
• C/. Horta D'en Creus, 40 ~ Tel. 972 35 24 84
CACERES
• PLASENCIA: Avda. de la Vera, 19-21 Tel. 927 42 54 80
CIUDAD REAL
ALCAZAR DE SAN JUAN:
• C/. Ferrocarril, 65 ~ Tel. 926 54 08 27
CORDOBA
• Avda. Jesus Rescatado, 2 ~ Tel. 957 76 46 12
GRANADA
• Concha Espina, 16 ~ Tel. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
• ARGUINEGUIN: Angel Guimeral, 3 Tel. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
• GRANADILLA: C/. S. Francisco, 3 Tel. 922 77 19 04
LA CORUÑA
• C/. Méndez Pidal, 8 ~ Tel. 981 23 30 42
NARON
• Avda. Solana, 22-24 ~ Tel. 981 38 07 03
LLEIDA
• Corregidor Escofet, 16 ~ Tel. 973 22 10 64
LUGO
• C/. Guardias, 5-7 Centro ~ Tel. 982 20 32 83
MONFORTE DE LEMOS:
• C/. Roberto Baamonde, 54 ~ Tel. 982 41 00 69
MADRID
ALCALA DE HENARES:
• C/. Toledo, 1 ~ Tel. 91 881 44 41
MURCIA
• C/. Pux Marina, 2 Bajo ~ Tel. 968 22 26 19
• Pza. Cruz Roja, 3 ~ Tel. 968 22 37 74
CARTAGENA:
• Alameda de S. Antón, 2 bajo ~ Tel. 968 52 52 67
SAN SEBASTIAN
• Paseo de Errondo, 4 ~ Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
• Centro Com. Valle Real ~ Tel. 942 26 25 95
• EL ALISAL: C/. Los Encinares, 13 ~ Tel. 942 33 78 87
SEVILLA
• ECIJA: C/. Arroyo, 9 ~ Tel. 954 83 03 05
TARRAGONA
• C/. Mallorca, 37 bajo dcha. ~ Tel. 977 25 29 06
VALENCIA
• ALMUSAFES: C/. Pinar, s/n ~ Tel. 961 79 52 22
• XATIVA: C/. Gregorio Molina, 2 ¡NUEVA APERTURA!
VIZCAYA
• SANTURCE: C/. Portalada, 2 ~ Tel. 944 83 27 16
Jet Force Gemini
Los alienígenas vienen y solo tú puedes salvar al mundo. Batallas interestelares te esperan al tomar mando del superequipo espacial 'Jet Force Gemini'.
¡ES GRANDE, ES MALO, Y HA VUELTO!
DONKEY KONG 64
... y viene junto con una 'Expansion Pak'.
Alucina con las nuevas aventuras del mono mas famoso, además de todos sus parientes en esta fantástica aventura que saca todo el jugo a la Nintendo 64 y su Expansion Pak.
TUROK - Rage Wars
Enfrentate a las bestias mas sangrientas en una lucha cara a cara. Un juego Multi-jugador que tiene a sus espaldas 2 titulazos.
GAME BOY
POKéMON ¡Hazte con todos!
TU CONSOLA FAVORITA AHORA EN TUS COLORES FAVORITOS
COLORES PORTÁTILES
PlayStation
NINTENDO 64
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC
nYko
EL MEJOR 'RACER' DE LA E3 MERECE EL MEJOR VOLANTE DEL MERCADO - UNA COMBINACIÓN EXPLOSIVA
PROMOCIÓN ESPECIAL NAVIDAD
PHANTOM DRIVE
WORLD DRIVER championship
WORM LIGHT
11.990
10.990 Ptas.
TRANSFORMA TU GAMEBOY COLOR
El volante más realista del mercado con force feedback, analógico, palanca de cambios, pedales, etc...
SHOCK 'N' ROCK
UNETE A Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
Consigue el NUEVO CATALOGO MGK
Recogelo en tu tienda mas cercana o pidelo al número: 965 718 079
PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
M·G·K TE LO PONE FÁCIL!
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODAS LAS VENTAJAS QUE DISFRUTARAS UNIENDOTE A UNA GRAN RED.
Línea Atención Franquicias: 965 71 71 27

No hemos sabido hacer este anuncio, porque nunca ha existido nada parecido a este juego.









Porque Jet Force Gemini es el proyecto más ambicioso de Rare para Nintendo 64. Porque tiene los mejores gráficos, pero también tiene más de una hora de secuencias cinematográficas pregrabadas. Porque puede jugar un jugador, pero también dos, tres o cuatro en varios modos de juego (cooperativo, lucha y carreras). Porque tiene textos de pantalla en castellano, pero se llama Jet Force Gemini. Porque tiene una banda sonora espectacular. Porque, porque, porque...



